



So viele Leserbriefe...

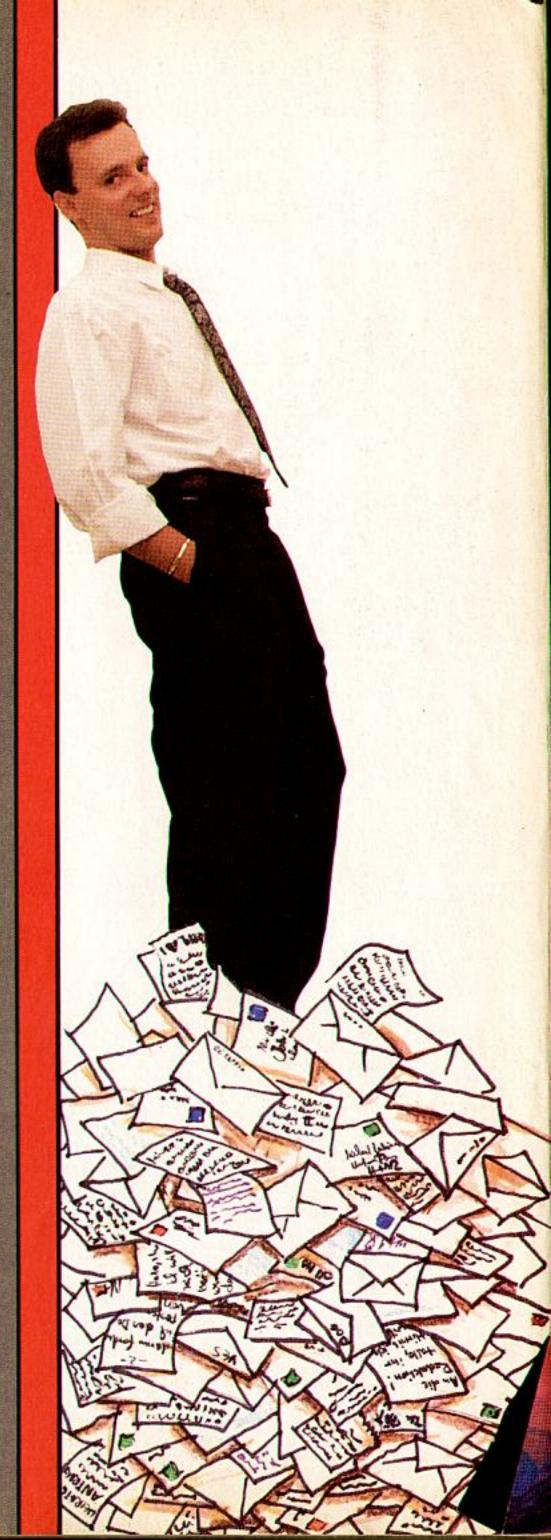
...trudeln täglich bei uns ein, daß der geplagte Postbote ernsthaft in Erwägung zieht,
eine Gefahrenzulage wegen seiner Bandscheiben zu fordern! Grund genug, das Thema Leserpost einmal auf dieser Seite auszuleuchten. Immerhin geht aus fast allen Zuschriften hervor, daß die Mailbox eine der
beliebtesten Rubriken überhaupt ist. Wen
wundert's? Mich jedenfalls nicht, die morgendliche Schlacht um das Vorrecht, die
Briefe als erster lesen zu dürfen, wird bei uns
mit gnadenloser Härte ausgefochten. Nach
erbittertem Kampf kann meist ich den Sieg
verbuchen – einer der wenigen Vorzüge meines Jobs als Chefredakteur.

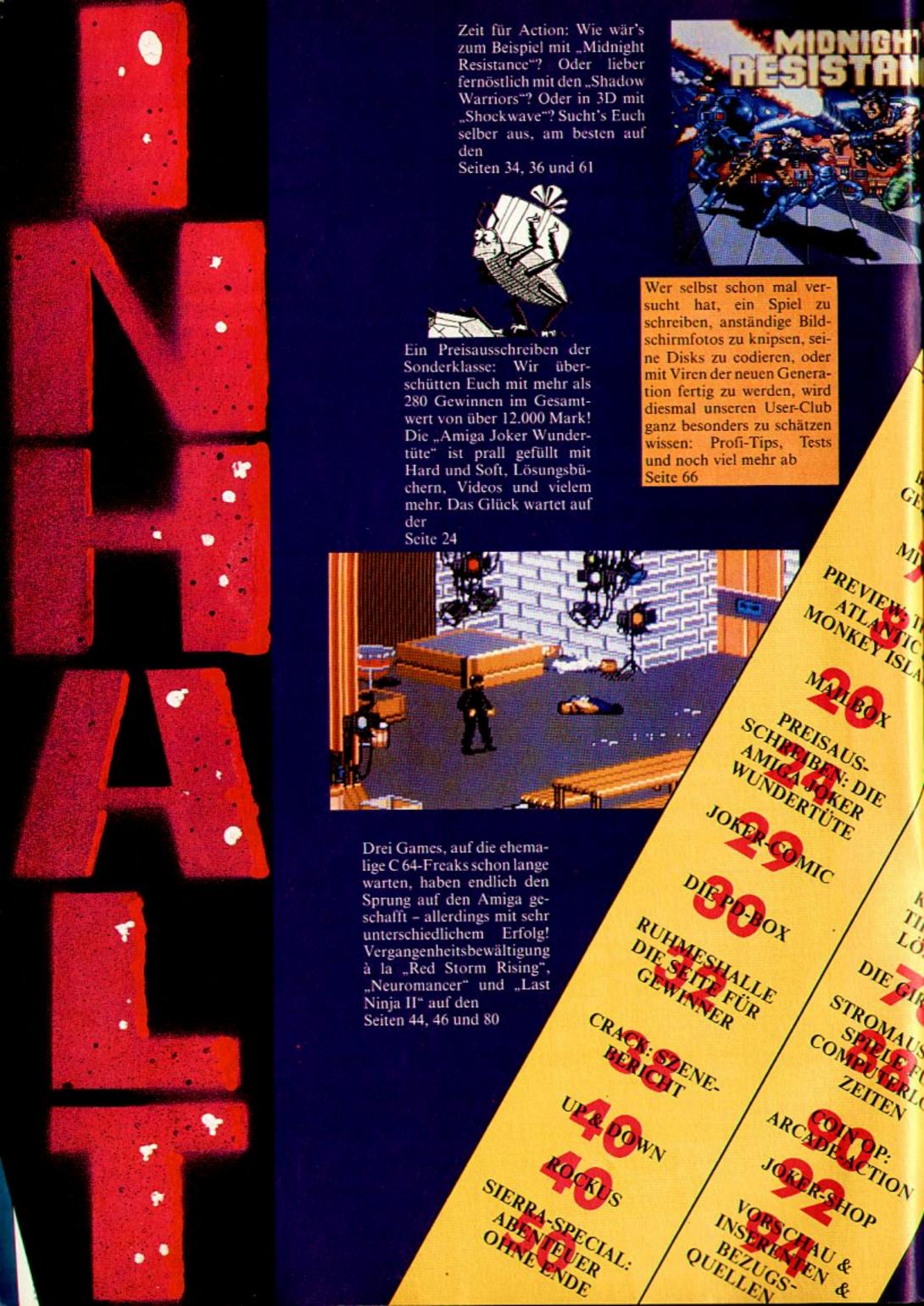
Das Studium der vielen Anregungen, Kritiken und Streicheleinheiten in Form Eures Lobes dient nicht allein der Befriedigung unserer Eitelkeit: Praktisch jede redaktionelle Veränderung (sei es der Poster, mehr Farbseiten, größere Fotos oder sonstwas) ist auf dem "Mist" Eurer Vorschläge gewachsen! Leserbriefe sind für jede Zeitschrift ungeheuer wichtig - ein genaues Stimmungsbarometer, ein direkter Draht zum Leser und vor allem ein schier unerschöpflicher Quell neuer Ideen. Nicht zuletzt aus diesem Grund beantworten wir wirklich jede Zuschrift. Und aus genau demselben Grund verstehe ich auch nicht, warum sich viele Kollegen anderer Magazine um diese (doch sehr angenehme) Arbeit drücken und eine persönliche Antwort kategorisch verweigern.

Natürlich: Manchmal ist es ganz schön stressig, den Post-Berg abzutragen. Tag für Tag kommt eine zweistellige Zahl von Leserbriefen hinzu, und nebenher soll ja noch ein Heft gemacht werden.... Da kann es schon vorkommen, daß der eine oder andere ein bißchen auf die Antwort warten muß. Deshalb möchte ich zum Abschluß eine kleine Bitte loswerden: Wer einfach nur ein paar Anregungen einbringen möchte, ohne besonderen Wert auf Rückantwort zu legen, der schreibe das doch bitte dazu. Alle Verzweifelten, die auf die Klärung dringlicher Fragen warten, werden's Euch danken!

Damit seid Ihr mich auch schon wieder los, wenigstens für vier Wochen. Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen und Schreiben!

Euer Michael







Betriebsgeheimnis

Die Statistik der getesteten Games wollen wir heute mal für sich alleine sprechen lassen. Stattdessen verraten wir, wie es dem Gewinner des "Seefahrer-Wettbewerbs" bei uns in München ergangen ist. Und natürlich, was Euch erwartet, falls Ihr uns auf der "Amiga 90" in Köln besuchen wollt!

Wer möchte uns gerne einmal persönlich kennenlernen? Eigentlich niemand?
Na gut, aber Martin Waller mußte, schließlich hatte er im Preisausschreiben der Firma Magic Bytes (A.J. 4/90) eine Reise nach München samt einem

Abendessen mit Brigitta und Michael gewonnen. Der strahlende Gewinner hatte seine bildhübsche Schweter Kirsten mitgebracht, Meiertoberens (Mr. Magic Bytes personlich) und seine charmante Begleiterin Sandra sorgten für Begleitschutz. Nach einem Stadtbummel traf man sich in einem lauschigen Gartenrestaurant, wo es Begrüßungsgeerstmal schenke hagelte: Jede Menge Games aus Gütersloh, dazu Joker-Shirts und -Jogger, einen Sammelordner und als besondere Überraschung ein handgezeichne-

ABSOLUTE KATASTROPHEN (00% - 19%) = 2
ZUM VERGESSEN (20% - 39%) = 6
NIX BESONDERES (40% - 59%) = 7
IN ORDNUNG (60% - 79%) = 18
ERSTE SAHNE (80% - 100%) = 12
HIT-AUSBEUTE = 7

tes Exklusiv-Gemälde vom dukte vorstellen werde

übrigens auch mit von der Partie, genau wie Oskar, der das Ereignis fotografisch dokumentiert hat). Bis kurz vor Mitternacht wurde gefachsimpelt und diskutiert, dann ging's ab ins Bett stand doch am nächsten Tag noch eine Besichtigung des Bavaria-Filmgeländes am Programm. Wir hoffen jedenfalls, daß Martin ebensoviel Spaß hatte wie wir! Weil wir gerade von Spaß reden: Die Amiga 90 (vom 9. bis 11. November in Köln) dürft Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen! Da gibt's nicht nur eine eigene "Entertainment-Halle", in

der viele namhafte Spiele-

hersteller ihre neuen Pro-

Joker in Lederhosen, das

Cheflayouter Olli person-

lich gepinselt hat (er war

dukte vorstellen werden, sondern auch uns – und zwar am Stand Nr. 516. Zur Messe haben wir uns einige ganz tolle Überraschungen für Euch einfallen lassen: Unter anderem wird Meister Celàl höchstpersönlich bei uns am Stand eine Signierstunde abhalten! Mehr wird vorläufig nicht verraten, wo bleibt sonst die Überraschung?



Von links nach rechts: Thomas, Sandra, Kirsten, Michael, Martin, Brigitta und Olli.

Tel. 02162 / 12073

Köln Wesse
Hallen 10 und 12
09.-11. November
(08.11.90 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
Please visit us.

ARDWARE - SOFTWARE - ZUBEHÖ

Tel. 02162 / 12073

| The state of the s | 5 | 1000 |
|--|---------|--------|
| 5th Gear (Restposter) | Sim | 14.50 |
| 688 Attack Submarine | Sm | 59.50 |
| A mos | Anw | 99.50 |
| Amc. | Act | 49.50 |
| Action Amiga | Sam | 71.50 |
| Aladins Magic Lamp | Adv | 34.50 |
| | Act | 44.50 |
| At Point Bulletin | | 74.50 |
| All Time Favourites | Sam | |
| American Dreams | Sam | 59.50 |
| Amiga Tools Plus | Ann | 44.50 |
| Ant Head I c.f. desert zus d | SKACI | 39.50 |
| Armada | Sim | 69.50 |
| Airborne Ranger | Act | 59.50 |
| Atomix | Act | 51.50 |
| Austeritz | Sim | 64.50 |
| Back To The Future 2 | Act | 64.50 |
| Balance Of Power 1990 | Str | 64.50 |
| Bards Tale 1 | Rol | 34.50 |
| Bards Tale 2 | Rol | 58.50 |
| Battle Squadron | Act | 59:50 |
| Battlechess | Sim | 57.50 |
| Battlechess 2 | Str | 64.50 |
| | Str | 74.50 |
| Battlemaster Con | | 59.50 |
| Beverly Hills Cop | Sam | 57.50 |
| Black Tiger | Act. | |
| Blockout | Act | 64.50 |
| Blood Money | Act | 64.50 |
| Bloodwyth | Rol | 64.50 |
| Bloodwych Data Disk | Too | 38.50 |
| Blue Angel | Sm | 64.50 |
| Blue Angel 69 | SH | 34.50 |
| Börsenfieber | Sm | 64.50 |
| Bomb Jack | Act | 29.50 |
| Bubble Plus | Act | 44.50 |
| Budokan | Act | 59.50 |
| Buggy Boy | Sim | 29.50 |
| Bundesiga Manager | Sim | 49.50 |
| Captain Blood | Act | 59.50 |
| Carmen Sandiego | Adv | 69.50 |
| Carrier Command | Str | 61.50 |
| Castle Master | Adv | 56.50 |
| | Adv | 64.50 |
| Chambers Of Shaolin | - Gul | 213.50 |
| Champ.o.krynn + 0.5mb E | Rol | 64.50 |
| Champions Of Krytin | | |
| Championship Wrestling | Sim | 64.50 |
| Chase Hq | Act | 64.50 |
| Chessplayer 2175 | 50 | 69.50 |
| Chicago 90 | Act | 59.50 |
| Chinese Karate | Act | 47.50 |
| Chris Hülsbeck Workstatio | | 93.50 |
| Chengon per 2 | 2 Artic | 69 50 |

Chuck Yeager Cloud Kingdom Clown O Mania

Codename (cemen

64.50 47.50 89.50

99.50

Software

| Software | | |
|---|------------|----------------|
| Combo Racer | Act | 61.50 |
| Conqueror | Sim | 64.50 |
| Conquest Of Camelot | Adv | 89.50 |
| Cosmic Prizze | Act | 64.50 |
| Cosmo Ranger | Sim | 47.50 32.50 |
| Count Duckula | Adv Act | 57.50 |
| Crackdown | Sim | 64.50 |
| Crazy Cars 2 | Adv | 51.50 |
| Crossbow Cyberball | Act | 46.50 |
| Damocks | Act | 64.50 |
| Dan Dare 3 | Act | 47.50 |
| Dark Century | Act | 64.50 |
| Das Haus | Sim | 53.50 |
| Das Magazin | Sim | 53.50 |
| Debut | | 64.50 |
| Defender Of The Earth | Act | 51.50 |
| Die Hisrd | Act | 64.50 |
| Distant Suns | Adv | 119.50 |
| Dizzy Dice | Act | 18.50 |
| Dragon Force | Adv | 64.50 |
| Oragon Wars | Adv | 64.50 |
| Dragonflight | Sim | 74.50 |
| Dragons Breath | Adv | 74.50 |
| Dragons Lair | Adv | 84.50 |
| Dragons Lair 2 | Act | 99.50 |
| Drakkhen | Rol | 54.50 |
| Druck Master | Too | 79,50 64.50 |
| Dungeon Master | Rol | 32.50 |
| Dungeon Master Editor | Too Adv | 64.50 |
| Dungeon Quest | Adv | 58.50 |
| Dynasty Wars Dyter 07 | Act | 44.50 |
| E Motion | Str | 58.50 |
| Ess. | Sim | €9.50 |
| East Vs West Berlin | Str | 54.50 |
| Ecstase | Adv | 49.50 |
| Eite | Sim | 64.50 |
| Emerald Mine 3 Professions | | 27.50 |
| Emmanuel | Adv | 49.50 |
| Escape Fit plip robot Monst | Act | 47.50 |
| Eskimo Games | Act | 56.50 |
| Eye Of Horus | Adv | 64.50 |
| F 16 Combat Plot | Sim | 59.50 |
| F 16 Falcon | Sim | 74.50 |
| F 16 Falcon Mission Disk | Too | 53.50 |
| F 16 Falcon Mission Disk 2 | Too | 49.50 69.50 |
| F 19 Steath Fighter | Sim | 69.50 |
| F 29 Retaliator | Sim | 59.50 |
| Ferrari Form, One | Sim | 44.5 |
| Fighter Bomber Mission Dis | k Act | 39.5 |
| Final Countdown | Act | 51.5 |
| Fire | Act Rol | 64.5 |
| Fire And Brimstone | Act | 64.5 |
| First Contact First Personal Pinball | Sim | 51.5 |
| Flight Simulator 2 | Sim | |
| rigit Sillution | - (201) | 24/0 |
| | | |

| | -116 | |
|---|------------|----------------|
| Software | | _ |
| Flood Football Man. World Cup Ed. | Act Sim | 64.50 |
| ugger | Sim | 54.50 |
| Full Metal Planet | Act | 58.50 |
| Future Disams 4 Player | Sim | 58.50 |
| Gauntlet 2 | Act | 32.50 |
| Shost N Goblins | Act. | 47.50 |
| Ghostbusters 2 | Act | 58.50 |
| Giarts Gold Of The Americas | Sam | 59.50 |
| Gold Of The Realm | Adv | 51.50 |
| Gran Prix Circuit | Sim | 59.50 |
| Grand National | Sim | 49.50 |
| Grand Overt Skatprogramm | Str | 39.50 |
| Gravity | Str. | 64.50 |
| Great Courts | Sm | 64.50 |
| Hammerfist | Act | 64.50 |
| Hard Drivin | Sim | 47.50 44.50 |
| Hard'n Heavy | Act | 59.50 |
| Heavy Metal Heroes | Act | 74.50 |
| Horoes Quest | Adv | 89.50 |
| Highway Patrol 2 | Act | 54.50 |
| Hillstar | Adv | 58.50 |
| Holes Of Montezuma | Adv | 64.50 |
| Holiday Maker | Act | 64.50 |
| Hostages | Adv | 29.50 |
| Hounds Of Shadow | Adv | 59.50 |
| inperum | Str | 64.50 |
| Impossamole Indiana Jones Adventure | Adv | 64.50 |
| Infestation | Act | 64.50 |
| Inspector Griffu | Adv | 51.50 |
| Intact | Act | 48.50 |
| Interceptor | Sm. | 58.50 |
| Intern. Socoar Challenge | Sim | 64.50 |
| International 3d Tennis | Sim | 64.50 |
| Iron Lord | Adv | 64.50 |
| Islands Of Lost Hope | Adv Act | 71.50 |
| It Came From Desert (1MB) Italien 1990 Winners Edition | | 49.50 |
| Ivanhoe | Act | 57.50 |
| J. Niklaus Courses 1 | Too | 34.50 |
| J. Niklaus Courses 2 | Too | 34.50 |
| J. Niktaus Golf | 5m | 59.50 |
| Jet | Sim | 94.50 |
| Jetsons | Adv | 61.50 |
| Jumping Jackson | Act | 44.50 92.50 |
| Kaiser | Adv | 64.50 |
| Khalsan Kirk Off | Sim | 46.50 |
| Kirk Off 2 World Cup Editor | | 57.50 |
| Kind Of Magic 2 | Sam | THE RESERVE |
| Kingdom Of England | Adv | 61.50 |
| Kings Quest 4 | Boo | 89.50 |
| Kings Quest Tripple Pack | Adv | 64.50 |
| Klai | St | 49.50 |
| | | |

| ight Force | Act 64.50 | Q 8 Tear |
|--|--------------|-----------|
| ights Of Crystalion | Adv 72.50 | Rainbow |
| si Ninja 2 | Act 64.50 | Red Stor |
| avin Terramis | Act 64.50 | Reedere |
| gend Ol Faerghail | Rol 64.50 | Resolutio |
| man Suit I are 2 | Adv 84.50 | Rick Dan |
| isure Suit Larry 2 isure Suit Larry 3 | Adv 84.50 | Rings Of |
| tod Dooth | Act 54.50 | Rock N F |
| e And Death | | Rockstar |
| mes And Napoleon | | Rorke's I |
| n Wu's Challenge | | |
| verpool | Str 48.50 | Roulette |
| 90 | Str 64.50 | Safari G |
| ion inc | Adv 69.50 | Shad. o. |
| ords Of The Rising Sun | Adv 69:50 | Shadow |
| ords Of War | Adv 49.50 | Sherman |
| est Dutchman Mines | Act 58.50 | Shufflep |
| ost Patrol | Act 58.50 | Sim City |
| anchester United | Sim 58.50 | Skidz |
| anhunter New York | Adv 74.50 | Snowstr |
| anhunter San Francisco | Adv 74.50 | Sonic Bo |
| aniac Mansion | Adv 64.50 | Space H |
| Icenopse Soccer | Sim 64.50 | Scare 0 |
| cropose Soccer idwinter | Str 64.50 | Space C |
| into Lod Manie 2 | Adv 64.50 | Space R |
| ight And Magic 2 lorthy Python | 54.50 | Starfigh |
| ew York Warrior | Act 79.50 | Stormor |
| ow Tork Warrior | Act 59.50 | Sturt Co |
| ew Zealand Story Inja Spirit Inja Warriors | | Super C |
| inja Spirit | Att 64.50 | |
| inja Warnors | Act 49.50 | Test Dri |
| orth + South | Str 59.50 | Tennis (|
| luclear War | Str 58.50 | Tactical |
| Il Imperium | Str 49.50 | Sword C |
| RIDN'SET | Sou 99,50 | Sword C |
| теда | Str 69.50 | Tangled |
| peration Thunderbird | Str 59.50 | Test Dri |
| mental Garnes | Sim 69.50 | Test Dri |
| verlander | Act 48.50 | Their Fit |
| 47 Thunderbolt | Act 64.50 | Theme |
| aris Dakar 90 | Sim 52.50 | Tie Bros |
| harao | Adv 64.50 | Time M |
| roal Magic | Ges 49.50 | Tower C |
| Inball Wizard | Ges 18.50 | Turn it |
| pe Mania | Act 64.50 | Turrican |
| Yranes | Adv. 64.50 | Ultima 5 |
| | Act 49.50 | Two To |
| Tague | Sim 49.50 | Untouch |
| Tayer Manager | | |
| olice Quest | Adv 64.50 | Unreal |
| folice Quest 2 (TMB) | Adv 89.50 | Uss Joh |
| ool Of Radience | Rol 64.50 | Wall St |
| opulous. | Rol 64.50 | War In I |
| regulates like Promis. Land | ds Sim 37.50 | Windwa |
| Property Parket | Sim 64.50 | Wings |
| owerplay Hits | Sam 49.50 | X-copy |
| remier Collection 2 | Sam 69.50 | X-out |
| rowerplay Hits Premier Collection 2 Premier Collection 3 Projectule | Sam 69:50 | Xenom |
| Projectyle | Act 64.50 | Xenon 2 |
| Projectyle Puttys Saga | Str 64.50 | Zombie |
| | | |

| Software | _ | _ |
|-----------------------------------|------|-------|
| Q 8 Team Ford | Sim | 58.50 |
| Rainbow Island | Ges | 58.50 |
| Red Storm Rising | Sim | 64.50 |
| Reederei | Sim | 48.50 |
| Resolution 101 | Act | 64.50 |
| Rick Dangerous | Adv | 59.50 |
| Rings Of Medusa | Adv | 64.50 |
| Rock N Roll | Ges | 58.50 |
| Rockstar Ate My Harnster | Act | 18.50 |
| Rorke's Data | St | 64.50 |
| Roulette Royal | Sim | 49.50 |
| Safari Guns | Act | 49.50 |
| Shad, o. t. Beast 2 & T-shirt | Act | 84.50 |
| Shadow Warriors | Act | 59.50 |
| Sherman M4 | Sim | 64.50 |
| Shuffleouck Cafe | Ges | 49.50 |
| Sim City 512kb | Sm | 69.50 |
| Skidz | Act | 49.50 |
| Snowstike | Act | 64.50 |
| Sonic Boom | Act | 59.50 |
| Space Harrier 2 | Act | 49.50 |
| Space Quest 2 | Adv | 64.50 |
| Space Quest 3 | Adv | 89.50 |
| Space Rogun | Ad | 69.50 |
| Starffield | Sim | 59.50 |
| Starlight Stormord | Act | 49.50 |
| Sturr Car Racer | Sim | 64.50 |
| Super Cars - Gremin - | Sim | 49.50 |
| Test Drive 2 | Sim | 64.50 |
| Tennis Cup | Sim | 58.50 |
| Tactical Fightor 2 | Sim | 64.50 |
| Sword Of Samurei | Str | 64.50 |
| Sword Of Aragon | Adv | 71.50 |
| Tangled Tales | Adv | a.A. |
| Test Drive 2 - Muscle Cars | Too | 34.50 |
| Test Drive 2 - Super Cars | Too | 34.50 |
| Their Finest Hour | Sim | 69.50 |
| Theme Park Mystory | Adv | 64.50 |
| Tie Broak | Sim | 59.50 |
| Time Machine | Act. | 64.50 |
| Tower Of Babel | Str | 64.50 |
| Turn it | Str | 46.50 |
| Turrican | Act | 49.50 |
| Ultima 5 | Rol | 69.50 |
| Two To One | Ges | 46.50 |
| Untouchables | Act | 64.50 |
| Unreal | Adv | 69.50 |
| Liss John Young | Sim | 51.50 |
| Wall Street Wizzard | Sim | 52.50 |
| War in Middle Earth | Str | 49.50 |
| Windwalker | Adv | 69.50 |
| | Sim | 74.50 |
| Wings Y.com, Hardware | Too | 58.50 |
| X-copy - Hardware | Act | 51.50 |
| X-out Yessensish | Act | 58.50 |
| Xenomorph Yenon 2 The Manufilled | Act | 64.50 |
| Xenon 2 The Megablast | Act | 53.50 |
| Zombie | PAGE | 40.00 |

| 3.5 Ext.markendrive-bus-absch. slimine | 189.00 |
|---|--------|
| 5.25 Ext markendrive bus-absch. | |
| 40/80 Tracks | 249.00 |
| 512kb interne Speichererweiterun | 0 |
| für Amiga 500 Akku-Uhr, Megabit, | |
| abschaftber | 149.00 |
| Maus für sile Amigs. | |
| von Reisware | 77.00 |
| Medusa St-Emulator | |
| für Amiga 500 | 459.00 |
| Medusa St-Emulator | |
| für Amiga 1000 | 459.00 |
| Medusa St-Emulator | 6313 |
| für Amiga 2000 | 450.00 |
| Megamix 2000 - RAM-Card. | |
| Mit D MB bestückt | 369.00 |
| Megamix 2000 - RAM-Card, | |
| Mit 1 MB bestückt | 539.00 |
| Megamix 2000 - RAM-Card, | - |
| Mit 2 MB bestückt | £79.00 |
| 1,8 MB Intern für Amiga 500 | 489.00 |
| Citizien Swift 24, 24 Nadel Drucks | |
| Citizien Swift 9, 9 Nadel Drucker | 639.00 |
| Star Lc 10, 9 Nadel Drucker | 499.00 |
| Star Lc 24-10, 24 Nadel Drucker | 679.00 |
| A-max Mac Emulator | 349.50 |
| Abdeckhaube für Amiga 500 | 24.50 |

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5.00, bei Nachnahme + DM 7.00. Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck + DM 12.00.

Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 14:00 - 19:00 Uhr Tel. 02:62 / 12073 Fax 02:62 / 12074 Annshandraphoritz 24 Std. (Bolich

Bestellungen schriftlich HAMO K. Rösges Rahserstr. 235 4050 Versen 1.

SEGA - NINTENDO - ATARI-Lyrux - Game Boy - NEO GEO - Hardware und Software auf Anhage

Drucklehler und Preisänderungen vorbehalten, Preisästen gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Offizieller Anlaß

Nach Schallplatten, Kondomen, Flugreisen und Computerspielen hat Englands Star-Unternehmer Richard Branson jetzt ein neues Projekt für seinen Gemischtwarenkonzern "Virgin" aufgetan: Die offizielle Europaeinführung von Segas Mega Drive.

Zur Vorstellung wurden 135 einheimische Händler und Fachjournalisten nach Paris eingeladen, wo ihnen "Mr. Virgin" höchstpersönlich die Vorzüge des Mega Drive erläuterte. Knapp 100 der erlauchten Gäste durften vorher an einem Atlantikflug mit der Concorde teilnehmen, alle übrigen wurden zum Trost im Luxusrestaurant am Eiffelturm kulinarisch verwöhnt.

Bei der Präsentation selbst war wenig Neues zu erfahren: um die tollen Grafikund Soundqualitäten der Konsole weiß eh schon jedes Kind: immerhin ist das Ding seit über einem Jahr bei uns erhältlich - nur halt nicht "offiziell". Ob der gute Richy auch diesmal ein goldenes Näschen bewiesen hat, muß sich erst zeigen: Vorläufig herrscht noch viel zu viel Durcheinander Konsolen-Markt, als daß der Ruf unserer "Freundin" als Spielemaschine Nr.1 ernsthaft gefährdet wäre . . .



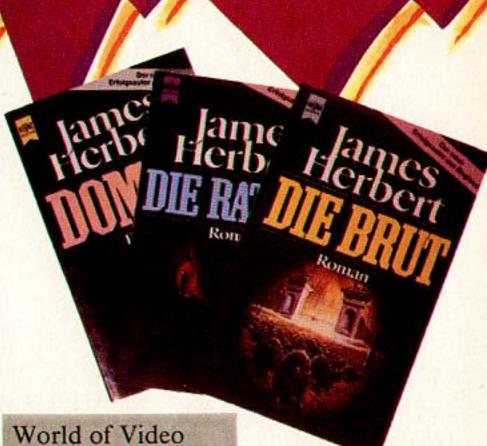
Nix verstehn?

Wie soll man den Sinn englischer Anleitungen kapieren, wenn man nunmal nicht englisch kann? Vielleicht mit Hilfe eines Übersetzungsprogramms? Naja, mit viel Phantasie...

Wir haben uns kürzlich ein solches Programm angesehen; es nennt sich "UbersetzE" und kann mit Mausbedienung und einer komfortablen Benutzerführung aufwarten. Bloß die Qualität der erstellten Texte läßt halt arg zu wünschen übrig! Einmal ist der Wortschatz mit vorerst ca. 3000 Vokabeln doch zu mager, zum anderen steht "ÜbersetzE" mit Satzbau und Grammatik etwas auf dem Kriegsfuß - im englischen und im deutschen... Demnächst soll aber eine verbesserte Version erscheinen; wer sich näher informieren will: Auf der PD-Disk "Get it 24 b" gibt's ein Demo, die kommerzielle Version bekommt man für 25,- DM direkt beim Autor:

Christoph Franzen Bonifatiusstr. 70 4130 Moers Asberg





Gemütlich vor dem Fernseher sitzen und sich eine Preisliste reinziehen – wie wär' das? Stinklangweilig? Gar nicht wahr, lest doch mal weiter!

Des Rätsel's Lösung sind die neuen "Video Preislisten" von World Of Wonders. Dabei handelt es sich um Videokassetten von 180 Minuten Spieldauer, auf denen so um die 30 aktuelle Computerspiele jeweils drei Minuten lang vorgestellt werden (meist das Intro und der erste Level). Die Kassetten werden monatlich aktualisiert, zwei bis drei Previews und (natürlich) die Preisangaben für alle Systeme sind auch immer mit drauf. Und wenn man genug gesehen hat, hat man immer noch eine feine Leerkassette...

Wer jetzt doch neugierig geworden ist und gerade 15,90 DM übrig hat, der wende sich vertrauensvoll an:

World Of Wonders Höhenstraße 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196-82 46 7



Schaurige Zeiten

Es ist Herbst und somit höchste Zeit, endlich unsere Trilogie der Meister des modernen Horrors zu vervollständigen: Stephen King und Clive Barker hatten wir schon, aber kennt Ihr auch James Herbert?

Der gute Mann ist Engländer und daher als Horrorautor sozusagen erblich vorbelastet. Warum er hierzulande bisher nicht an den Ruhm seiner oben genannten Kollegen anknüpfen konnte, ist ein Rätsel - zumal seine Romane in einem sehr eigenwilligen und hervorragend lesbaren Stil geschrieben sind (eigentlich eine Mischung aus Roman und Kurzgeschichten). Wer also auf (un)gepflegten Horror steht und sich nicht an exzessiven Gewaltszenen stört, der findet bei Herbert genau das, was er sucht! Zum Einstieg empfehlen wir seine schon fast klassische "Ratten-Trilogie" aus den 70er-Jahren ("Die Ratten", "Die Brut", "Domain"). Die Bücher sind als Paperbacks im Heyne-Verlag erschienen und kosten zwischen 7,80 und 9.80 DM.

EXKLUSIV - PREVIEW

Alle Fans von "Oil Imperium" mal kräftig durchatmen: Der offizielle Nachfolger zu Reline's legendärer Wirtschaftssimulation ist im Anrollen! Exklusive Hintergrundinfos

und erste Bildschirmfotos wie immer nur bei uns . . .

Daß das Game nicht einfach "Oil Imperium II" heißt, hat durchaus seinen tieferen Sinn: Diesmal geht's zur Abwechslung nicht um's Ölgeschäft, sondern um Macht und Moneten in der Reedereibranche. Als Manager einer Passagier-Schiffahrtsgesellschaft

versucht man, den eigenen Profit nach oben und die Konkurrenz in den Bankrott zu treiben. Bis zu vier hoffnungsvolle Jungreeder dürfen ihr Glück im rauhen Wirtschaftsleben versuchen, ansonsten stehen drei (besonders gemeine) Computergegner bereit, die alle Bits in Bewegung setzen, um dem Spieler das Wasser abzugraben.

Von der Aufmachung her braucht sich Transatlantic keinesfalls hinter dem populären Vorläufer zu verstecken. Wieder ist alles komplett icongesteuert, und wieder werden die wirtschaftlichen Transaktionen durch fantastische Grafiken von Tobias Richter illustriert - nur, daß diesmal alle Bilder animiert sind! Als Nachwuchs-Onassis trifft man seine Entscheidungen im Monatsturnus, wobei die Menüs mit Komplexität nicht geizen: Neue Schiffe gefällig? Oder lieber bereits vorhandene ausbauen, um dadurch mehr Passagiere an Bord zu locken? Ist die hart verdiente Kohle nun besser in einem Swimmingpool oder in Luxuskabinen mit Mini-Bar angelegt? Oder pfeift man auf Komfort und bietet seinen Kunden stattdessen bessere Sicherheitsvorkehrungen? Wohlhabende Reeder können sich auch gleich ein ganzes Schiff nach ihren Vorstellungen maßschneidern lassen; Champagnertaufe inclusive. Und dann müssen die Kähne natürlich auch des öfteren für teures Geld generalüberholt wer-

Als wenn das alles nicht genug wäre, soll man sich auch noch Gedanken über die gewinnversprechendsten Routen für seine Ausflugsdampfer machen; auf einer Weltkarte wird aus 50 verschiedenen Häfen (alle mit eigener Grafik) ausgewählt. Bei der Bank können Kredite und Hypotheken beantragt werden, über den Fernschreiber kommen wichtige Mitteilungen von der Aufsichtsbehörde und gelegentlich melden sich Detektive oder Saboteure: Man kann bei Transatlantic nämlich auch mit Versicherungsbetrug, Entführungen, Rufmordkampagnen oder Bestechung zu Geld kommen! Wenn man Pech hat, enden derlei unschöne Versuche der Profitsteigerung allerdings vor Gericht...

Zur Auflockerung gibt es neben der ausgefuchsten Strategiehandlung noch einen Computer im Spiel, der ein kleines Videogame parat hält und Umsatzstatistiken ausdrucken kann. Außerdem hat der Programmierer Olaf Barthel ("Legend of Faerghail") vier Actionsequenzen eingebaut, bei denen schnelle Reaktionen gefragt sind. Wie sie im einzelnen aussehen, werden wir Anfang 1991 wissen – dann soll Transatlantic in den Softwareläden vom Stapel laufen. (C. Borgmeier)

TRANS ATLANTIC











PREVIEW

War Indy our eine halbe Portion? Für das nächste Adventure versprieht Lucasfilm Games nicht weniger als doppelt so viele Screens, doppelt so viel Text und den doppelten Spielspaß von Androna Jones⁴⁴

Wer "Maniac Mansion", "Indy III" oder "Loom" gespielt hat, weiß, daß die Mannen um den Star Wars Produzenten im allgemeinen keine leeren Versprechen machen! Die Story von Monkey Island hört sich jedenfalls schonmal recht gut an: Ein stinknormaler Durchschnittsmensch namens Guybrush Threepwood beschließt, in der Karibik Karriere als Seeräuber zu machen. Doch die Piraten verlangen Qualifikationen; wer nicht ihren Meister im Schwertkampf besiegt, etwas Wertvolles aus der Residenz des Gouverneurs klaut und einen versteckten Schatz findet, darf nicht mitplündern. Während sich Guybrush mit der Aufnahmeprüfung abmüht, bekommt er es auch noch mit dem Geister-Kapitän Le Chuck zu tun. Die Jagd nach dem geheimnisvollen Knaben führt ihn schließlich auf das sagenumwobene "Monkey Island", wo neben Le Chucks gespenstischer Crew auch Kannibalen und skurrile Schiffbrüchige ihr Unwesen treiben. Aber damit nicht genug der Probleme, da gibt's noch diesen seltsamen Affen . . .

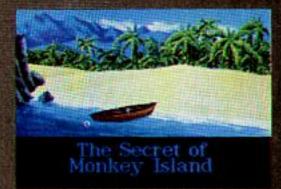
Mehr zu verraten wäre eine Gemeinheit, wenden wir uns lieber den vielen technischen Neuerungen zu. So wird es nunmehr 3D-Zoom-Routinen geben, wodurch die Spielfigur perspektivisch richtig zu sehen ist, je nachdem, ob sie weiter vorne oder hinten im Bild agiert (größer bzw. kleiner). Für die Grafik sind 32 Farben veranschlagt, außerdem gibt's einige ganz tolle Perspektiven, die das Geschehen von schräg oben oder von der Seite zeigen. Die Grafiken sollen jetzt viel größer als bei den Vorgängern werden, dafür erscheint der Text im Bild. Auch am Bedienungskomfort wurde gefeilt: Bewegt man den Cursor auf ein Objekt und drückt die rechte Maustaste, so leuchtet automatisch das wahrscheinlichste Verb in der Liste auf. Durch erneutes Drücken wird dann die Aktion in Gang gesetzt (z.B. Tür und öffnen). Selbst das lästige Kartographieren ist Schnee von gestern, dafür sorgt eine "Overhead-Funktion", die größere Landschaften übersichtlich aus der Vogelperspektive zeigt. Die üblichen Animationssequenzen sind natürlich auch wieder dabei, neuerdings kann sogar während dieser Film-Szenen abgespeichert werden. Der ganze Spaß verteilt sich voraussichtlich auf vier Disketten und wird – soviel steht fest – komplett in deutsch ausgeliefert.

Leider ist nicht damit zu rechnen, daß Monkey Island vor Dezember in den Geschäften auftaucht, möglicherweise sogar erst im Januar. Aber seht's doch mal so: Bis dahin haben wir Computer-Piraten wenigstens ausreichend Zeit, um "Pirates!" von Anfang bis Ende durchzuspielen... (C.Borgmeier)

The Secret of MONKEY ISLAND











PC-Besitzer kennen den "Tarnkappen-Bomber" schon länger, seit kurzem zischt

er auch über ST-Screens. Und die Amigaversion? Deren Tarnung wird jetzt exclusiv bei uns gelüftet!

Der Amiga Joker meint: F-19 Stealth Fighter ist zwar ein Tarnbomber, braucht sich aber keinesfalls zu verstecken!

F-19 Stealth Fighter

Als die erste C 64-Version des Spiels veröffentlicht wurde, war der Stealth Fighter noch Top-Secret - während diese Zeilen geschrieben werden, überlegt sich die US-Regierung bereits den Einsatz der Maschine im Irak-Konflikt. Allerdings heißt der Vogel jetzt F-117A und sieht doch ziemlich anders aus, als man sich das bei Micro-Prose so vorgestellt hat. Aber die bekannten Simulationsspezialisten haben schnell geschaltet: Der Spieler kann jetzt wahlweise mit beiden Fliegern feindliche Radarsysteme austricksen, der Unterschied beschränkt sich dabei vorwiegend auf die Optik. Daß man sich mit diesem Game besondere Mühe gegeben hat, zeigt sich bereits am gelungenen Intro mit der stimmungsvollen "Stealth-Musi". Da-

nach kann ein (langer!) Piloten-Name eingegeben werden, für den das Programm dann die verschiedensten Statistiken führt. Die Einsätze werden auf einer Karte geplant, selbstverständlich ist die Bewaffnung rundum am allerneuesten Stand der Dinge. Es gibt Luft- und Bodenmissionen in Libyen, am persischen Golf, am Nordkap oder in Europa - alles in den verschiedensten Variationen. Hin und wieder wird man sogar auf reine "Fotosafaris" geschickt! Der Schwierigkeitsgrad ist gleich vierfach verstellbar; mit Trainingsflügen, unterschiedlich starken Gegnern und erleichtertem bzw. hyperrealistischem Flugverhalten. Gestartet wird übrigens entweder vom Carrier oder einem Flugplatz. Ob man nun mit der "echten" F-117A oder dem Micro-Prose-Modell F-19 unterwegs ist, stets müssen alle Aufgaben so angegangen werden, daß man den speziellen Anti-Radar-Fähigkeiten seines

Vogels Rechnung trägt.

Technisch ist die Simulation brillant in Szene gesetzt: Vielfältige und einfallsreiche Außenansichten, unglaublich detailfreudige Vektorgrafik in ausreichender Geschwindigkeit und jede Menge Bilder, die extra für den Amiga neu gezeichnet wurden. Auch der Sound geht in Ordnung, neben hübscher Musik gibt es sehr gute Effekte zu hören. In Sachen Steuerung hat man die Wahl zwischen Joystick, Maus und Tastatur. Darüberhinaus ist das Keyboard noch mit allerlei Flugfunktionen belegt - dank Tastaturschablone und der fast 200 Seiten starken Anleitung (mit schönen Farbkarten) hat man die Sache schnell im Griff.

Ein Extra-Lob gibt's noch für eine Funktion, die uns besonders gut gefallen hat: Bei F-19 Stealth Fighter hagelt es nicht nur die üblichen Beförderungen oder Orden, nein, nach jedem Flug werden alle Geschehnisse ausführlichst bewertet – purer Balsam für die Motivation. Kurzum, das Spiel zählt ohne Zweifel zu den absoluten Top-Simulationen! (mm)













Spezialität: Zwei Disketten, deutsche Anleitung. Bei unserem Testmuster fehlte noch der Feinschliff, daher können wir nicht sagen, wie's mit Kopierschutz, Save-Disks und Festplatteninstallation aussieht.







Der Umsatz heiligt die Mittel! Wer wissen will, wie der Hase im rauhen Geschäftsleben wirklich läuft - hier ist das richtige Spiel für Yuppies, Jungmanager und sonstige Karrieremenschen.

Der Amiga Joker meint: Invest - eine sichere Investition für alle Fans von Wirtschaftssimulationen!

Es werden Regierungsbeamte bestochen, Saboteure angeheuert und Detektive losgeschickt: Bei Starbytes neuer Wirtschaftssimulation ist (fast) alles erlaubt, was dem eigenen Unternehmen nützt. Oberstes Ziel aller Bemühungen ist es, ein riesiges Firmenimperium aufzubauen - gegen den erbitterten Widerstand der Konkurrenz, versteht sich.

Der Weg zu Champagner, Mercedes und einem Penthouse führt bei Invest

über das Hauptmenü: Hier kann der Spieler beispielsweise Firmen aus den unterschiedlichsten Branchen aufkaufen. Egal, ob Schiffbau, Elektronik oder Raumfahrt - Hauptsache, die Produktionskosten sind niedrig, und die Rentabilität ist hoch. Selbstverständlich lassen sich die gerade erworbenen Unternehmen bei Nichtgefallen auch wieder verhökern. Die nötigen Kredite erhält man von verschiedenen Banken, deren jeweilige Konditionen allerdings sehr unterschiedlich sind. Genaue Vergleiche sind hier (wie auch bei allen übrigen Angeboten, Preisen etc.) unabdingbar. Mißwirtschaft zieht nämlich praktisch immer eine Aufsichtsratssitzung nach sich, die dann

mit der eigenen Entlassung endet ...! Zum Glück kann man aber Beraterfirmen verpflichten, die sich um die Buchhaltung kümmern, für ein effektiveres Management sorgen oder den Betrieb modernisieren (alles nur gegen Bares - logo!). Eine gute Versicherung sollte man sich ebenfalls beizeiten zulegen, jedenfalls bevor ein von der Konkurrenz gedungener Brandstifter das Firmengebäude abgefackelt hat. Denn J.R. Ewing hätte an diesem Game sicher seine Freude: Bombenanschläge, Werksspionage oder Abwerbeaktionen sind bei Invest das täglich Brot des Spitzenmanagers! Ein weiterer Menüpunkt informiert den Spieler schließlich über die wirtschaftliche Lage der diversen Firmen, betriebsinterne Ereignisse, Ein- und

Ausgaben etc.

Wer's noch nicht gemerkt hat, dem geben wir es hiermit schriftlich: Invest ist nicht ganz unkomplex. Dazu ist die technische Umsetzung hervorragend; die gut gemachte und teilweise sogar animierte "Grafik füllt den ganzen Bildschirm aus, der Sound (Titelmusik plus FX während des Spiels) braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken. Positiv fiel weiter auf, daß das Programm komplett mausgesteuert ist, nicht einmal Zahlen müssen eingegeben werden. Bis zu vier Großkapitalisten dürfen um die Wette schachern, aber auch alleine macht das "Bonzen-Leben" durchaus Spaß, zumal die Computergegner allesamt ausgebuffte Profis sind. Punktabzug gab es lediglich bei der Spielidee, die Parallelen zu "Oil Imperium" sind einfach zu offensichtlich. Davon mal abgesehen, ist Starbyte eine Wirtschaftssimulation geglückt, in die Fans des Genres bedenkenlos investieren können!

(C. Borgmeier)



Arger ohne Ende ...





J.R. läßt grüßen...



Spezialität: Spielstände sind speicherbar, der Sound und die Animationen können auf Wunsch abgeschaltet wer-



Nach dem erfolgreichen "Future Wars" bringt Delphine Software jetzt das zweite Cinematique-Adventure heraus: Statt als Fensterputzer durch die Zeit zu reisen, geht's diesmal in geheimer Mission nach Südamerika...

Sein Name ist Glames. John Glames. Sein Beruf: Top-Agent in Diensten seiner Majestät, des C.I.A. Sein Spezialgebiet: Das Überleben in feindlicher Umgebung. Seine Mission: Den unter ungeklärten Umständen verschwundenen Tarnkappen-Bomber F 117 A zurückbringen und die Ent-

führer gleich dazu!

Da vermutet wird, daß sich der Vogel jetzt im südamerikanischen Santa Paragua befindet, macht sich unser 007-Verschnitt mit dem nächsten Flugzeug auf den Weg dorthin. Aber leider ist kein Geheimagent so geheim, daß nicht auch die lieben Kollegen von seinen Ausflügen Wind bekommen würden. Und da man beim KGB ebenfalls Verwendung für ein so hübsches Militär-Spielzeug hätte, belebt auch hier die Konkurrenz mal wieder das Geschäft. Damit unser Mann in Übersee dabei nicht den Kürzeren zieht, haben ihn seine Auftraggeber mit einem richtig chicen Agentenkoffer ausgerüstet. Darin befinden sich unter anderem so nützliche Kleinigkeiten wie ein säurespritzender Füller, ein sprechender Haarföhn und Zigarettenpapier zum Abnehmen von Fingerabdrücken. Fehlt eigentlich nur das Geheimtelefon im Schuhabsatz...

Wer "Future Wars" gespielt hat, darf die nächsten Zeilen getrost überspringen, allen anderen sei nochmals kurz erklärt, was man sich unter "Cinematique" vorzustellen hat. Nun, eigentlich nichts anderes, als ein Grafik-Adventure mit Maussteuerung im Stil der Sierra-Games - nur, daß man hier die Tastatur komplett vergessen kann! Und an die etwas eigenwillige Mausbedienung hat man sich schnell gewöhnt... Zudem wurde das System für Operation Stealth nochmals deutlich verbessert; nicht zuletzt dank entsprechender Anregungen der Fachpresse (hüstel...). So gibt es jetzt eine Art Lupe, die kleine Gegenstände vergrößert darstellt und somit das lästige Absuchen des Screens erleichtert, außerdem muß der Held nicht mehr unmittelbar danebenstehen, wenn er etwas untersuchen will. Und das Wichtigste: Man kann nunmehr auch Sachen aus dem Inventory auf Gegenstände anwenden, die sich ebenfalls im Inventory befinden - gerade dieses

Der Amiga Joker meint: Future Wars war toll -Operation Stealth ist besser!

Feature erweitert die Aktionsmöglichkeiten ungemein!

Alles in allem ist Operation Stealth ein erstklassiges Game - Grafik und Animationen sind vom Feinsten, die Geräuschkulisse ist realistisch, und zwischendurch röhrt satter 16 Bit-Sound aus den Boxen. Die Cinematique-Technik konnte beim Vorgänger schon gefallen, jetzt macht die Sache einen wirklich ausgereiften Eindruck. Die Verbesserungen bringen es allerdings mit sich, daß das Spiel nun längst nicht mehr so leicht zu lösen ist wie "Future Wars". Aber was ein wahrer Abenteurer ist, der freut sich über knifflige Herausforderungen - besonders in so ansprechender Verpackung! (wh)



Die praktische Lupen-Funktion (der Text ist in der Endversion natürlich deutsch)

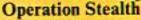






Ein Spion mit Stil

ION STEALTH



Grafik: 81% Sound: 76% 89% Handhabung: 83% Spielidee: Dauerspaß: 88% Preis/Leistung: 84% Red. Urteil: Für Fortgeschrittene Preis: ca. 89,- DM Hersteller: Delphine Software/U.S. Gold Bezug: International

Spezialität: 3 Disks, kein Kopierschutz, Farbcodeabfrage, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Spiel und Anleitung komplett in deutsch.

Software



Die Erwartungen waren hoch: Wird die Grafik tatsächlich so schön sein, wie es die ersten Screenshots versprachen? Wurde diesmal auf eine preistreibende Luxusausstattung verzichtet? Und vor allem: Ist die Spielbarkeit besser als beim ersten Teil?

Kurz und schmerzlos: Beast II ist eine herbe Enttäuschung. Dabei fängt alles so wunderbar an – zum Einstieg gibt es einen fantastischen Trickfilm voll herrlicher Sounds und Animationen. Tief beeindruckt sieht man zu, wie ein Fledermaus-Monster zu einer einsamen Hütte fliegt, um dort ein schreiendes Baby aus seiner Wiege zu entführen. Die "verfilmte" Vorgeschichte hat bloß einen Haken: Sie läßt sich nicht abstellen, bei jedem Neustart ist das volle Kidnapping-Programm angesagt. Zudem beansprucht die aufwen-

dige Eröffnungssequenz eine ganze Disk für sich alleine. Auf der anderen sind dann Grafiken und Musikstücke verewigt, die zum besten zählen, was jemals auf dem Amiga produziert wurde. Der Soundprogrammierer hat sich glatt 'ne goldene Schallplatte verdient, für den Spieldesigner bleibt nur der Strick übrig, Warum? Das Game ist nahezu unspielbar!

Dabei klingt die Aufgabe nach dem üblichen Action-Stoff: Der barbarische Held hat sich durch horizontal scrollende Landschaften voller Gegner zu kämpfen, um letztendlich das Baby zu befreien und dem bösen Magier das düstere Lebenslicht auszublasen. Die Frage ist nur, wie? Wohin man sich auch wendet, überall ist die feindliche Übermacht derart erdrückend, daß trotz der genauen Stick-Abfrage selbst geübte Action-Spezialisten ihr bißehen Lebensenergie nicht lange beisammen halten können. Ob bärtige Neandertaler, bissige Fische oder gruselige Vögel - alle tauchen stets in ganzen Rudeln auf! Da kann unser Barbar seinen Kampfjojo abfeuern, so oft er will, binnen kurzem sind nur noch seine Knochen

übrig...
Rein theoretisch ist es auch möglich, sich mit einigen Charakteren zu unterhalten, um Extrawaffen oder wichtige Hinweise von ihnen zu bekommen. Aber wie haben sich die Programmie-

rer das bloß in der Praxis vorgestellt?
Bei der ständigen Hektik hat man einfach keine Chance, die Sätze zu entziffern, die da in winziger Schrift auf dem Screen auftauchen. Handel treiben kann man ebenfalls – wiederum nur theoretisch. Denn bevor man

die entsprechende Taste gedrückt hat, ist einem längst ein Feind zuvorgekommen.

Freilich, die Grafik ist sogar noch schöner als beim ersten Teil; herrliche Pastellfarben und einfallsreich gestaltete Gegner, wohin das Auge blickt. Das unglaublich sanfte Scrolling ist beeindruckender denn je, und diesmal sind sogar die Animationen der Spielfigur und ihrer Widersacher gleichermaßen geschmeidig! Als Grafik- und Sounddemo ist Beast II fast unschlagbar, als Spiel ein glatter Reinfall. Und was die Preistreiberei betrifft: Um den Horror-Betrag von über 100 Steinen zu rechtfertigen, liegt der Packung auch diesmal wieder ein (hübsch) bedrucktes T-Shirt bei. Seid Ihr nun enttäuscht? Wir auch!! (C. Borgmeier)



SHADOWTHE BEAST II











Shadow of the Beast II

| Grafik: | 94% | |
|------------------|-------|---|
| Sound: | 93% | |
| Handhabung: | 31% | |
| Spielidee: | 66% | |
| Dauerspaß: | 39% | ļ |
| Preis/Leistung: | 30% | |
| Red. Urteil: | 42% | |
| Für Experten | | |
| Preis: ca. 109,- | DM | |
| Hersteller: Psyg | nosis | |
| Bezug: Leisures | oft | |
| 2000 | 400 | |

Spezialität: Lange Ladezeiten und lästige Diskettenzugriffe während des Spiels. Musik/FX und Schlußbild können abgeschaltet werden, keine Highscores.

Es gibt tausend









Bomico

Vennes: BOMICO r Straße I ankfurt a. Main 90

O Serviceline



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

Schriftliche Antworten nur gegen Rückporto.

vte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

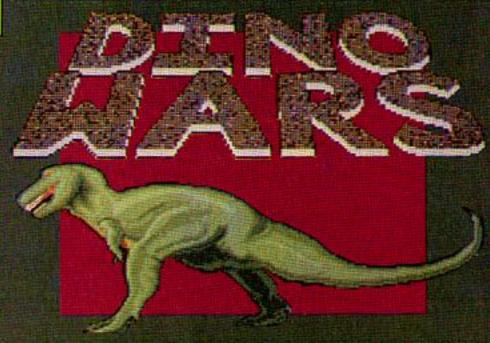


Die Saurier sind los! Magic Bytes bläst mit "Urgewalt" zum Sturm auf die Herzen der Computerspieler: Eine gelungene Mischung aus Strategie

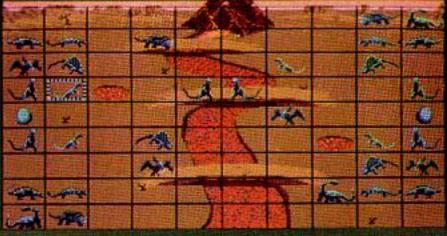
Der Amiga Joker meint:
Gratulation an Magic
Bytes: Dino Wars ist
"ungeheuer" spielbar und
sieht "gigantisch" aus!

Der Weg ins Zockerherz beginnt bekanntlich schon beim Intro, und der trickfilmreife Vorspann kann sich denn auch sehen (und hören) lassen: Untermalt von Dschungelmusik plus Sprachausgabe, tapst ein drolliges Steinzeitmännchen über den Screen, um dann unter den gigantischen Stampfern eines Tyrannosaurus Rex stilgerecht sein Pixel-Leben auszuhauchen! Danach geht's ins Auswahlmenü; zuvor jedoch ein Wort zur Grundidee von Dino Wars: Wer erinnert sich noch an die beiden überaus erfolgreichen "Archon"-Games, jene Schach-Varianten, bei denen Auseinandersetzungen in Action-Manier mit dem Joystick ausgefochten wurden? Ersetzt man nun Schach durch das bekannte Brettspiel "Stratego", und die Magergrafik von Annodazumal durch beeindruckend inszinierte Kämpfe riesiger Urzeitechsen, so kommt man der Sache schon ziemlich nahe....

Aber zurück zum Auswahlmenü. Hier wählt der "Herr der Saurier" zwischen drei Schwierigkeitsgraden und entscheidet, ob's gegen einen menschlichen Widersacher oder den Computer gehen soll. Außerdem können Wissensdurstige unter dem Menüpunkt "Encyclopaedia" allerlei Daten zu den Dinos abrufen. Die Viecher sind dann in animierten Grafiken zu bewundern, wo sie sich in Skelette und wieder zurück verwandeln hübscher Effekt! Die so gewonnenen Infos sind zwar für den Rest des Games völlig unerheblich, aber ein nettes Gimmick ist es allemal. Das eigentliche Spiel findet auf einem 10 x 9 Felder großen "Brett" statt, von denen es vier verschiedene gibt (an-Hintergrundgrafik, mit/ohne tödlichen Lavader Computerspieler: Eine gelungene Mis und Action in aufwendiger Präsentation – wer kann da schon widerstehen?







Der Taktik-Screen: Ein Lavabad ist auch für Dinos nicht sehr bekömmlich.



tümpeln, etc.). Die beiden Dinosaurier-Armeen setzen sich aus jeweils 17 Ungeheuern zusammen, acht davon unterscheiden sich mehr oder weniger deutlich in ihren Zugmöglichkeiten und der Kampfkraft. Zudem hat jede Mannschaft noch ein Ei – wer das des Gegners ein-

nimmt, hat gewonnen. Gezogen wird abwechselnd, sobald sich zwei Echsen auf dem gleichen Feld begegnen, wird auf einen Kampf-Screen umgeschaltet: Zwar steckt normalerweise ein Tvrannosaurus deutlich mehr weg als z.B. ein winziger Deinonychus, aber wenn man nur gut genug mit dem Joystick umgehen kann . . .? Das Spielprinzip von Dino Wars ist ein echter Hammer, es war höchste Zeit, daß sich mal wieder jemand an die geniale "Archon"-Idee erinnert hat. Der eigentliche Geniestreich aber war es, die Vorlage nicht nur thematisch aufzupeppen, sondern auch noch technisch derart umzusetzen! ausgereift Während des strategischen Teils gibt's hübsche Sound-FX (stampf, stampf) und putzige Animationen; am Kampfschirm ist überhaupt die Hölle los - starke Sounds, tolle Grafik und Animationen vom Allerfeinsten. Fazit: Der Krieg der Dinosaurier ist eine Wucht! (ml)

Dino Wars

Grafik: 84%
Sound: 81%
Handhabung: 83%
Spielidee: 91%
Dauerspaß: 86%

Preis/Leistung: 88% Red. Urteil: 87%

Variabel Preis: ca. 69,- DM Hersteller:

Magic Bytes/Digitek Bezug: Magic Bytes

Spezialităt:

Zwei Disks. Kaum Wechseln erforderlich, Zweitlaufwerk wird unterstützt. In diversen Untermenüs können Spieldauer, Stärke und Beweglichkeit der Dinos, Sound und/ oder FX, etc. editiert werden.



Sarakon



Tja, was nun, Herr Professor?

Professor Potts ist schon ein Unglücksrabe: Da hat er eine prima Zeitmaschine zusammengebastelt, und dann bomben ihm ein paar Terroristen den Beschleunigungsmechanismus kaputt, wodurch der alte Knabe schnurstracks in ein Zeitloch katapultiert wird...

Die Vorgeschichte zu Activisions neuem Action-Adventure bekommt der Spieler als putzig animiertes Intro zu sehen. Im Game selbst findet man den kauzigen Wissenschaftler dann in grauer Vorzeit wieder, wo er sich mit Urviechern, Treibsand und Lavaströmen auseinandersetzen muß. Ziel der Übung ist es natürlich, wieder ins Hier und Heute zurückzukehren; am besten, indem man die Zukunft so abwandelt, daß der fiese Bombenanschlag erst gar nicht stattgefunden hat. Um in die nächstgelegene Zeitzone zu gelangen, müssen sogenannte "Travel-Pods" (eine Art Teleporter) aufgestellt und bestimmte Gegenstände eingesammelt und an den richtigen Plätzen wieder abgelegt werden.

Den Prof wieder "zurück in die Zukunft" zu schicken, erfordert einiges Geschick mit dem Joystick, zumal die Steuerung alles andere als gelungen ist. Flußüberquerungen z.B. werden so zur echten Geduldsprobe! Na,

wenigstens kann man die Gegner ganz gut mit Pottys Wunderwaffe (Elektroblitze) in Schach halten.

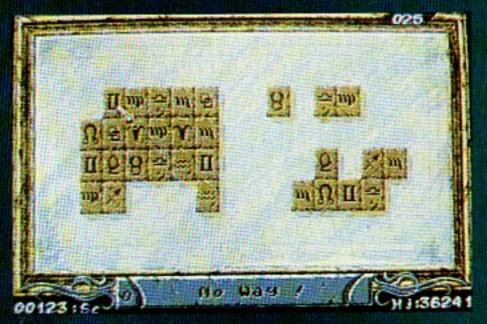
Wenn Time Machine spielerisch auch nicht der Weisheit letzter Schluß ist, die
technische Umsetzung ist allemal gelungen: Der Titelsound ist fetzig, die FX sind
ordentlich, und die Grafik
kann man getrost als Augenschmaus bezeichnen.
Was dem Game fehlt, ist
ordentliches Scrolling (die
Screens werden "ausgeblendet") und eine zusätzliche
Prise Spielbarkeit.
(C.Borgmeier)



Time Machine

| Grafik: | 82% |
|-------------------|--------|
| Sound: | 76% |
| Handhabung: | 42% |
| Spielidee: | 66% |
| Dauerspaß: | 61% |
| Preis/Leistung: | 59% |
| Red. Urteil: | 62% |
| Für Fortgeschrit | tene |
| Preis: ca. 84,- I | M |
| Hersteller: Activ | vision |
| Bezug: Funtasti | c |

Spezialität: Dürftige, englische Anleitung. Die Highscoreliste wird nicht abgespeichert.



"Shanghai", "Turn it", "Lin Wu's Challenge" – fernöstliche Steinchen-Knobeleien sind ein echter Dauerbrenner. Kein Wunder, wenn Starbyte jetzt auch ein Stück vom Kuchen will, schließlich hat man einen Ruf als Tüftel-Spezialist zu verlieren!

"Shanghai" kennt. Wer kennt auch Sarakon; wer Wu's Challenge" .Lin kennt, braucht schon fast nicht mehr weiterzulesen: Wieder einmal muß man Steinpaare finden und durch Anklicken vom Screen entfernen. Das funktioniert nur dann, wenn sich die beiden Teile mit einer (gedachten) Linie verbinden lassen, die maximal zwei rechte Winkel enthält. Bis jetzt also alles wie gehabt. Einen zusätzlichen Anreiz haben die Bochumer aber dadurch geschaffen, daß die Steine hier auf drei Ebenen verteilt sind. Zwei davon sind von Anfang an sichtbar, die dritte erscheint erst, sobald die (helleren) Steine der ersten Ebene vom Bildschirm ver-Desweiteren schwinden. warten ein paar kleine Überraschungen, allerdings erst, sobald man den 15. Level hinter sich hat: Dann gibt's hilfreiche Extras zu entdecken und kurze Animationen zu bewundern.

Grundsätzlich stehen zwei Spielmodi zur Wahl: In "Game A" dürfen die Steine nur von der gleichen Ebene abgeräumt werden, bei "Game B" fällt diese Einschränkung weg. Die detaillierte Grafik ist durchaus gelungen, nur ein bißehen zu dunkel ist sie geraten. Der Sound ist ebenfalls ganz in Ordnung. Insgesamt kann man Sarakon zwar eine gewisse Suchtqualität nicht absprechen, nur leider bläst es kaum frischen Wind ins asiatische Tüftelgenre. Wer also noch kein solches Spiel in seiner Sammlung hat, kann unbesorgt zugreifen für alle anderen wäre es zu doppelt gemoppelt. Borgmeier)



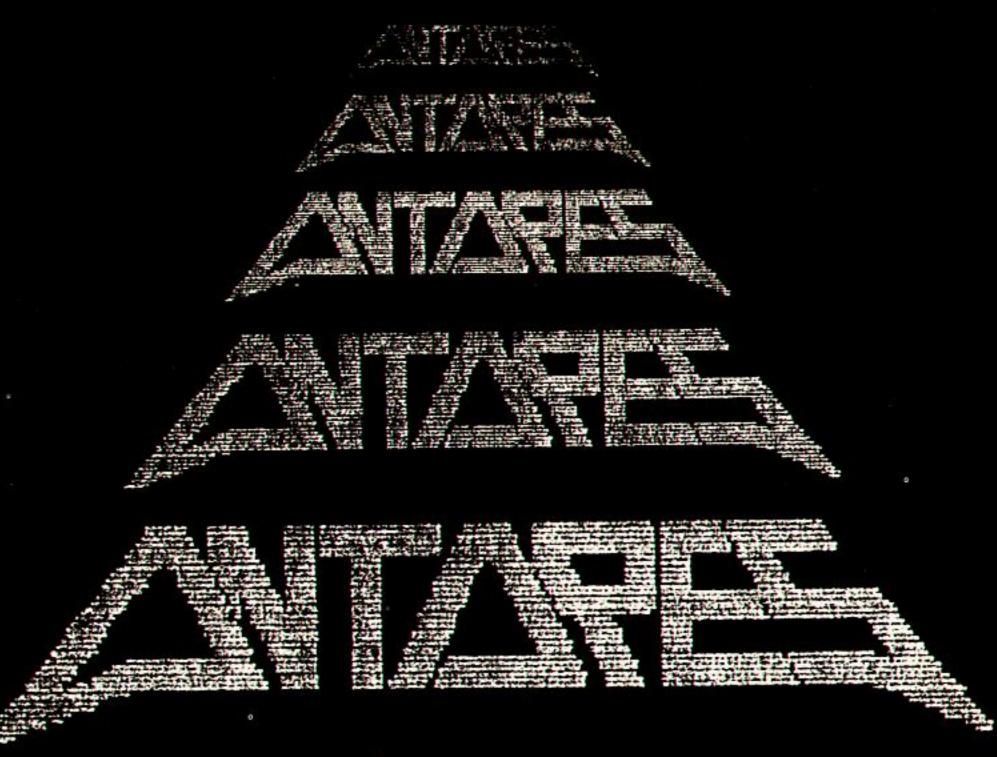
| Grafik: | 709 |
|-------------|-----|
| Sound: | 669 |
| Handhabung: | 849 |
| Spielidee: | 379 |
| Dauerspaß: | 769 |

Preis/Leistung: 63% Red. Urteil: 67%

Variabel

Preis: ca. 84,- DM Hersteller: Starbyte Bezug: Bomico

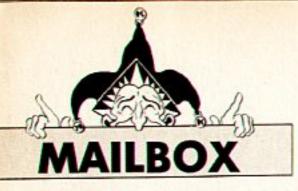
Spezialität: Highscores werden durch Druck auf die S-Taste gespeichert.



... kommt!



Software Produktion



Schweinerei! Normalerweise haben wir an dieser Stelle vortrefflich Gelegenheit, ein bißchen Selbstbeweihräucherung und ein paar schlaue Sprüche loszuwerden. Und diesmal? Diesmal

hat das alles schon Michael im Editorial besorgt! Na gut, sagen wir eben nix mehr...

Seid Ihr wahnsinnig?!

Der Sammelordner: Wollt Ihr für das "guck' mal wie fest und gut und gesund mein Zahnfleisch ist" -Grinsen und das an ein paar Stellen geknickte Stück Pappe wirklich 19 Märker haben? Seid Ihr eigentlich noch zu retten??? Ihr habt unter anderem auch ältere Leser, die sich sowas nicht kaufen, weil es "schön bunt" ist! Ihr schreibt außerdem vonschlappen 19 Märkern ... " und von "...generösem Angebot ... "; soll das ein Witz sein?! Habt Ihr nun endgültig die Grenze zwischen Wahnsinn und Blödheit überschritten?? Jetzt kommt bloß nicht mit der Ausrede "ja, ja, wir wissen schon, aber Layout, Rente und Kindergeld ... so teuer und so, und überhaupt, bla . . ". Das is nich'! 19 DM ist zuviel!! Da ich nicht feige bin und zu dem stehe, was ich Euch an den Kopf geworfen habe, gebe ich meinen Absender an, obwohl ich dann bei sämtlichen Gewinnspielen und ähnlichem ausgeschissen hab'. Als Gegenleistung erwarte ich von Euch, daß Ihr den Brief abdruckt!! Oder steht Ihr nicht zu Eurer Zeitung und seid feige?!

lästert Markus Chevalier aus Aachen

Atschebätsch, wir sind gar nicht feige! Wenn man's genau nimmt, sind wir sogar Rente, Kindergeld und Wohnungsnot haben wir uns dazu durchgerungen, den Sammelordner nunmehr für 15 Märker zu verschleudern!!! Und keine Sorge, wer ihn schon bestellt hat, muß auch nicht mehr berappen. Aber, daß der Ordner zu bunt sein soll, können wir nun wirklich nicht gelten lassen - sind Dir tatsächlich die (üblichen) einfarbigen Langweiler lieber? Und

noch eine gute Nachricht: Obwohl wir wegen der fehlenden vier Mark nun nichtmal mehr das Hungertuch haben, an dem wir bisher gemeinsam genagt hatten, hast Du auch weiter alle Chancen bei den Preisausschreiben wenn's nur deshalb ist, weil Deine Zuschrift in den Riesen-Haufen halt schwer zu finden sein wird...

Dr. Freak forever!

Also, ganz ehrlich bin ich auch ein Mitglied der Szene. Und ich muß sagen, daß Dr. Freak seine Sache ganz gut macht. Durch diesen Szene-Bericht wird absolut niemand gefährdet. Vom Auffliegen einzelner Leute ganz zu schweigen... Also, wer sich auskennt, wird Dr. Freak zu schätzen wissen, und diejenigen, die sich nicht auskennen - für die ist er ja eigentlich da!

Daß gerade in Osterreich die Szene ganz arg ist, interessiert anscheinend niemanden. Fast keiner kauft Originale! In keiner einzigen (deutschen) Computerzeitschrift findet man was über Österreich. Es geht immer nur darum, wann ein Spiel in Deutschland erscheint. Ihr solltet jedoch nicht vergessen, daß auch in Osterreich der Amiga Joker gekauft wird! Tut doch was für die Leser in Osterreich! fleht Sascha Drobnic aus Österreich

echte Helden, weil: Trotz Gerne würden wir etwas für unsere Freunde im (un-) glücklichen Osterreich tun nur was? Sobald ein Game in Deutschland veröffentlicht wird, kann man es in der Regel auch in unserem hübschen Nachbarland erhalten. Von daher sehen wir eigentlich keinen Grund, warum bei Dir daheim das Raubkopieren mehr oder weniger gerechtfertigt sein sollte als hier in Deutschland . . .

Ausschalten

Also eins muß man Euch lassen: Die Form, in der Ihr schreibt, ist angenehm locker. Macht weiter so! Verbesserungsvorschläge habe ich keine, denn es gibt

Aber: Wenn Ihr schon irgendwelche Tips für irgendwas bringt, dann müssen sie unbedingt vollständig sein. Bei den Tips für Spieleanfänger habt Ihr was Wichtiges vergessen; und zwar das Ausschalten des Computers! Der Amiga muß unbedingt abgeschaltet werden, um z.B. die Speichererweiteein/auszuschalten, sonst droht Zerstörung von Agnus, Paula oder Denise. Bis zum Einschalten sollten mindestens 10 Sek. vergehen (wegen der verdammt scharfen Spannungsspitzen).

erläutert Thomas Köllner aus Bisingen

Der Mann hat recht! Die Ausschalterei muß uns schon so in Fleisch und Blut übergegangen sein, daß wir es als selbstverständlich betrachtet und prompt übersehen haben. Klarer Fall von kalt erwischt - 1: 0 für Dich, Thomas!

Ordnung muß sein?

Zuerst einmal ein Riesen-Lob für Eure sehr gute und langzeitmotivierende Zeitschrift, was sicherlich nicht Eurem guten an nur Schreibstil, sondern auch noch an Eurem hervorragenden Bewertungsschema

So, Schluß mit dem Lob, kommen wir zu meinem Hauptanliegen. Wie ich schon vor einiger Zeit bemerkt habe, hat sich Euer Layout um ein Vielfaches gebessert, aber ich finde, daß es immer noch zu durcheinander ist. Darum möchte ich Euch bitten, den Aufbau so zu ändern, daß

alle Spiele nach ihrem Genre geordnet sind. Damit der Joker dann nicht langweilig oder statisch wirkt, könnte man Rubriken, wie z.B. die Mailbox oder andere, zwischen den verschiedenen Genres abdrucken. Außerdem finde ich, daß der Aufbau eine Zeitschrift garnicht langweilig machen kann, wenn der Inhalt spannend

und gut ist. Nun zu meinem zweiten Anliegen: Wie ich mit Bedauern in den Kleinanzeigen der A.J. 7/90 feststellen mußte, fängt bei Euch auch schon das Schmarotzen von Computern an. Ich meine, Ihr solltet diese lächerlichen Anzeigen herauslassen, da 1. dieser Platz den ehrlichen Anzeigen dienen soll, und 2. sowieso keiner darauf kommen wird, jemandem einen Computer zu schenken, auch wenn er armer Schüler oder DDR-Mitbürger ist. Noch eine kleine Frage: Es soll ja bald ein Amiga mit CD-Rom-Laufwerk Spielekonsole herauskommen. Wißt Ihr schon, ob man dieses CD-Rom-Laufwerk auch einzeln für die verschiedenen Amigas kaufen können wird? fragt sich J.W. aus Weißnichtwoher

Auch dieser Mann hat recht! Allerdings nur teilweise: Was eine Einteilung in starre Schemata betrifft, so sind wir immer noch der Ansicht, daß das einfach nicht zum Joker paßt. Und wenn irgendwer nun glaubt, daß wir's bloß nicht können, der werfe nächsten Monat einen Blick in unser Sonderheft "Simulationen" - dort fanden wir nämlich, daß es sehr gut paßt! Bezüglich der Kleinanzeigen sieht's doch so aus: Wir drucken keine ab, die auf Raubkopien oder Betrug schließen lassen. Aber ansonsten sind wir schließlich keine Zensurbehörde, die den Leuten vorschreibt, was sie inse-

rieren dürfen und was nicht! Auch wenn wir persönlich ganz Deiner Meinung sind . . . In Sachen CD-Rom-Amiga steht bis jetzt eigentlich nur fest, daß so ein Ding bald auf uns zukommt; einzelne Softwarehäuser (wie z.B. Magic Bytes) produzieren schon eifrig entsprechende Programme. Sobald wir mehr wissen und ein Testgerät in die Finger bekommen, gibt's einen ausführlichen Artikel - ist doch Ehrensache!

Verkriecht Euch...

...in Eure Hundehütte! Jetzt muß ich mich beschweren: Ihr redet auch nur groß herum, und was tut Ihr?? (Bis jetzt) nichts! Der Grund meiner Beschwerde: Ich habe in der Ausgabe 4/90 im USS John Young-Wettbewerb gewonnen. Ich habe Eure Benachrichtigung erhalten und habe bei Euch angerufen. Ihr habt gesagt, Ihr würdet Euch darum kümmern. Aber die Spiele sind bis heute noch nicht da! Ich warte, beeilt Euch!!

beschwert sich Andreas Galinsky aus Ritterhude

Dieser Mann hingegen hat nicht (mehr) recht, zwischenzeitlich zockt sich Andreas mit seinen Gewinnen längst die Finger wund. Trotzdem: Wenn es mit den Preisen manchmal ein bißchen länger dauert, dann tut uns das genauso leid wie Euch! Da sind wir nunmal voll und ganz auf die veranstaltenden Firmen angewiesen, Bei "unseren" Preisausschreiben (Up & Down, Stromausfall, Girl-Seite, etc.) garantieren wir prompte Lieferung . . .

Hallo Ihr!

Ersma'n dickes Lob - das

ist echt affig, und das Poster supergeil. Aber mal so ganz nebenbei, Ihr könntet doch auch im Joker-Shop (damit Ihr Euch beruhigt: der Shop ist so auch ganz gut) aktuelle, heiße Soft verhökern, oder braucht Ihr dazu 'ne Genehmigung? Ubrigens, das mit dem BTX könnte ich mir ganz gut vorstellen. Auch das Betriebsgeheimnis könnt Ihr drinn' lassen . . . Halt, noch was: Michael

Menz ist nicht der einzige, der das Editorial gerne liest. Ich nämlich auch - nur weiter so! Außerdem, wieso kommt erst im Oktober die nächste Ausgabe? Das wäre ja schon die dritte Doppelnummer?

wundert sich Benjamin Casper aus Köln

Schon zwei Leute, die das Editorial lesen - langsam lohnt sich der Aufwand! Das mit der Software im Joker Shop werden wir uns gerne überlegen, aber wie kommst Du darauf, daß wir eine Genehmigung bräuchten? Von wem denn nur?? Noch etwas verstehen wir nicht ganz. Wir haben gerechnet und gerechnet, aber bei uns kommen immer nur zwei Doppelausgaben heraus - nämlich Juni/ Juli und August/September ...!

Verzweiflung Der nahe!

Schuld an diesem schrecklichen Zustand ist Legend of Faerghail. In diversen Soft-Magazinen stehen nämlich folgende Behauptungen: L.o.F besitzt zwar 80 Gegner, aber diese werden immer nur in zwei Standardgrafiken dargestellt - Drache oder Ork! Stimmt das? Weiterhin behauptet ein absolutes Schrottmagazin, muß sein! Eure Zeitschrift L.o.F wäre in Basic programmiert! Was ist davon zu halten?

Jetzt abba mal eine Kritik zu unserem Joker: Die letzte Ausgabe brachte im Editorial die geheimen Wünsche Michael voll zum Durchbruch! Dieser verzehrende Blick! Diese Pose! Ich schätze, Brork hätte bei DER Lady größere Chancen! Die Tests waren mal wieder super, aber ich vermisse noch ein paar bissige Kommentare mehr. Die Oldie-Ecke findet meine volle Unterstützung. Der Brief der "Macher" hat mich irgendwie genervt. Ich glaube auf keinen Fall, daß durch Dr. Freak irgendeine Gefahr für die Szene besteht! Und von "Ausplaudern" kann ja wohl keine Rede sein, da Dr. Freak sowieso nur an der Schale kratzt, also Dinge weitergibt, die jedem "Jungeracker" nur ein langes Gähnen locken.

Und noch eine Sache: Ich habe das Gefühl, daß die Werbung immer zahlreicher wird...

meint Emmanuel Henné aus Homburg

Du kannst Dich wieder "entzweifeln": Die Grafiken der Gegner in "Legend..." sind wunderschön und zahlreich; auch die Meldung über Basic-Programmierung paßt zur Ouelle, aus der Du sie hast sie ist nämlich Schrott!

Ansonsten: Michael blickt so schmachtend, weil (woher wußtest Du das?) sich Elvira tatsächlich in Brork verguckt hatte; Dr. Freak ist schließlich nicht dazu da, Fortbildungskurse in Cracken zu geben; und die Werbung hat wirklich zugenommen - dafür gibt's ja ab der nächsten (Jubiläums-)ausgabe wieder einen ganzen Haufen Farbseiten dazu! So, und wenn Du wenn nein, holt es bald

noch bissigere Kommentare wünschst, dann mußt Du mal bei uns vorbeischauen und uns helfen, die elenden Maulkörbe abzukriegen...

Lappalie

Hallo Amiga Joker! Entschuldige, daß ich Dich mit dieser Lappalie belästige, aber ich habe ein Problem mit der Zustellung meines Jahresabonnements. Ich habe alle Nummern, außer die Nummern 6 und 8! Ich würde mich freuen, wenn mein Problem aufgeklärt wird, da ich vom Amiga Joker sehr beeindruckt bin!

Bis bald, sagt Ari Arin aus Cham in der Schweiz

Was sagt man dazu: Zu unserem Entsetzen haben wir festgestellt, daß auch wir keine der beiden Ausgaben besitzen!!! Sollte das an den Sommer-Doppelausgaben hegen, die aus vertriebstechnischen Gründen nur mit der Nummer des zweiten Monats bezeichnet werden dürfen? Nach genauer Durchsicht unserer Akten sind wir sogar zie**mlich sic**her, daß es daran liegt! Jedenfalls würden wir Dir um keinen Preis eine Ausgabe dieses beeindruckenden Nachschlagewerks vorenthalten!

Erstaunlich...

...was aus der Altpapier-Geldverschwendungskatastrophe von damals (1/90) geworden ist. Doch tatsächlich eine gute Amigasoft-Zeitschrift, informativ, geil geschrieben, richtige Testlänge und viele nette Nebensachen (besonders gut gefällt mir der Stromausfall: Habt Ihr schon mal die DSA Adventures getestet? Wenn ja, in welcher Ausgabe,

Midnight Resistance ab Lager!! 84,95 DM

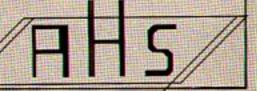
Invest ab Lager!!

79,95 DM

Shadow Warriors ab Lager!! 84,95 DM **Lost Patrol** ab Lager!! 84,95 DM

Loom oder Their finest hour ab Lager!! 99,95 DM

Alle oben angebotenen Programme sind bereits ab Lager, auch in unserem Ladengeschäft, lieferbar. Bei Bestellung bis zum 01.10.90 sind die o.g. Games versandkostenfrei. Bei Vorkasse gibt's ein hübsches Präsent (nur im Versand!) AHS-GmbH Laden: Schirngasse 3 - 5, Postlach 100248 6360 Friedberg 1, Teleton 0 60 31 - 5 19 50



Wir führen alle Amiga Games von Bomico, United Software, Rushware . . . allein über 200 aktuelle Titel in unserem Ladengeschäft 🛚 🖠



nach!), nur weiter so. Was außerdem noch nett wäre, ist eine Liste aller getesteten Programme (Name/Art/ Ausgabe/Seite) in jeder Ausgabe. Testet Ihr eigentlich auch Anwenderprogramme oder Hardware?

Zu Dr. Freak: mach nur weiter so; nach dem, was ich bis jetzt von Dir gelesen hab, wird die Szene nicht gerade unfair behandelt. Was den BTX Vorschlag angeht, eigentlich keine schlechte Idee, allerdings muß man auf diejenigen Rücksicht nehmen, die kein BTX haben. Oh, da fällt mir doch noch was ein. Ich finde in der Mailbox laufen ziemlich wenig Diskussionen ab, oder täuscht das durch die berühmte Doppelausgabe? Wie dem auch sei, ich hab ein paar Fragen, die eventuell für Diskussionen gut sein könnten:

- Wer ist schuld daran, daß das Raubkopieren so beliebt ist, und wie kann man das ändern?
- 2. Wie denken AJ-Leser über die BPS?
- 3. Wie gefährlich ist linksund rechtsextremistische Soft? Wie verbreitet ist sie auf dem Markt?

Fragen über Fragen von TAF of TGR

Auf los geht's los: Los! Also, "Das schwarze Auge" hat sich bis jetzt noch nicht im Stromausfall blicken lassen (gutes Wortspiel, was?), aber was nicht ist, kann ja noch werden. Wenn Du Anwenderprogramme suchst, dann blätter doch einfach ein paar Seiten weiter (beim User-Club aufhören zu blättern!), und einen Index aller bisherigen Tests wird es demnächst auch ganz sicher geben.

Und Diskussionen? Was ist denn mit der ganzen Dr. Freak-Chose? Oder die BTX-Geschichte, hä? Aber Du hast schon recht: Deine Themen sind immer mal für einen zünftigen Schlagabtausch gut. Also bitte, meine Herrschaften, wir warten auf heiße Diskussionsbeiträge!

Wer ist der Titelheld?

Erstmal ein ganz, ganz

dickes Lob für den Amiga Joker, ich verpasse keine Ausgabe. Jetzt meine Frage: Das Titelbild wird meistens von Celàl Kandemiroglu gezeichnet, warum nicht immer? In cinem AJ (in welchem weiß ich nicht mehr) hatte ich gelesen, daß Celàl immer das Titelbild zeichnen wird, davon habe ich nichts gemerkt (AJ 7/90). Und noch eine Frage: Ich habe gehört, daß Celàl die Titelbilder mit Air-Brush malt - stimmt das? Und was bedeutet das? Welche Farbenutzt bentechnik außerdem bei den Titelbil-

will Turkey wissen

Zur Zeit wird das Cover (in loser Folge) abwechselnd von Celàl und Thomas Emde gestaltet – ist doch OK, oder? Zumal von "immer" bestimmt nicht die Rede war. Da Du aber offensichtlich ein wahrer Celàl-Fan bist, haben wir eine kleine Überraschung für Dich: Im nächsten Heft feiert der Joker ja Geburtstag, und da hat sich Meister Celàl ein besonders tolles Titelbild einfallen lassen, wirst schon sehen!

Airbrush-Technik bedeutet, daß die Farbe mit einer Art Sprühpistole aufgetragen wird, was sehr, sehr aufwendig ist, da für jeden Teil des Bildes spezielle Schablonen angefertigt werden müssen (die Farbe soll schließlich nur dahin gesprüht werden, wo sie hingehört!). Ansonsten arbeitet der Künstler mit einem sehr feinen Pinsel, viel Talent, noch mehr Können und ganz unterschiedlichen Techniken.

Kleinanzeige??!!

Ich verschenke an den 257,45. Einsender von 5,99 DM meinen nagelneuen Amiga 2000. An: Alex Schlau...

Was? Wollt Ihr nicht drucken? Dann halt anders: Ich verkaufe meinen Amiga 2000.

Wie bitte? Addresse wollt Ihr auch? Meine Güte, dann halt nochmal! Bitteschön: Ich verkaufe alle meine 5663 Raubkopien für 5 Taler pro Stück. Geld an: Dagobert Duck, Club der Trilliardäre,

Talerstr. 38, 0013 Entenhausen, USA.

Raubkopien auch nicht? Meiomei! Nochmal:

Verkaufe alle Spiele. Liste anfordern bei: PLK B-88908xx2.

Keine PLK? Was denn noch alles!!?? Also gut:

Ich verkaufe die 6789 folgenden Spiele, nämli...

Schon wieder was zu meckern? Was heißt hier zu lang? Der Joker ist fast 100 Seiten dick, da wird man ja wohl noch eine Liste mit 6789 Spielen abdrucken können! Ok, 6788...6785... 6700...6500...6000, mein letztes Wort! Dann eben nicht! Mann, was'n Streß mit Euch und Euren Ansprüchen...

jammert Alexander Lau aus Eschborn

Kapelle bitte einen Tusch, das ist die originellste Kleinanzeige, die uns bisher untergekommen ist (und von daher allemal wert, hier der Offentlichkeit präsentiert zu werden)! Apropos: Wir bekommen so viele Kleinanzeigen, daß wir damit bequem das Empire State Building tapezieren könnten! Seid also bitte nicht sauer, wenn es mit dem Abdruck manchmal nicht gleich zur nächsten Ausgabe klappt - es geht halt schön der Reihe nach...

Das alte Lied...

Es geht mal wieder um Raubkopien. Meine Meinung: Man kann die Softwarehäuser nicht dafür festnageln, daß sie schlechte Spiele veröffentlichen. Ob einem ein Game gefällt oder nicht, hängt ja ganz vom persönlichen Geschmack ab, und Geschmäcker sind halt nunmal sehr verschieden. Und wegen seines Geschmacks kann man schließlich niemand verklagen. Die Begründung "bevor ich mir für teures Geld lauter Schrott kaufe, kopier ich lieber..." lasse ich deshalb nicht gelten.

Eine andere Rechtfertigung besagt, daß gecrackte Spiele meistens besser sind – und da kann ich nur sagen: JA-WOLL! Ich, z.B., wollte mir mal Falcon zulegen – als es

nach viermaligem tausch aber immer noch nicht lief, besorgte ich mir eine Raubkopie und voilà: leise dröhnten die Motoren, laut explodierten die Migs, und ich schwamm in Seligkeit. Seltsam, nicht wahr? So, nun noch schnell eine kleine Bemerkung über Brigitta, die Männermordende: Liebe Brigitta, Du verkörperst eine Minderheit, aber nicht etwa weil die Mädchen von ihren bösen Brüdern unterdrückt werden, sondern weil nicht das geringste Interesse ihrerseits besteht. Weiß der Teufel warum! Zuletzt möchte ich mich noch dafür entschuldigen, daß ich anonym schreibe, aber Euch Jungs würde ich ja noch für so fair halten, mich nicht zu verpfeifen -

...mit diesem "vorurteilslosen" Schlußsatz verabschiedet sich charmant das Rotkäppchen

aber nicht Brigitta . . .

Das hast Du nun davon: Brigitta verbringt momentan all ihre spärliche Freizeit damit, ihren kleinen Dackel auf Wolf umzupolen (Originalton: "Faß das böse Rotkäppchen, faß!!!"). Zu Deinen Erfahrungen mit Raubkopien/ Originalen sei gesagt, daß im allgemeinen auf jedes nicht funktionstüchtige Original ca. 10 ebenso wenig funktionierende Raubkopien kommen. Mal ganz davon abgesehen, daß Cracks nunmal illegal sind - besser als Originale sind sie normalerweise nun wirklich nicht!

Zu guter Letzt...

hier noch die Adresse, an die Ihr Euer Lob schicken könnt (Kritik bitte an die örtliche Müllabfuhr adressieren):

Joker Verlag Mailbox Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar

Beantwortet wird alles außer Ihr vergeßt, Euren Absender mit auf's Kuvert zu malen. Und falls doch keine Antwort kommt? Dann findet Ihr Euren Brief ziemlich sicher in der nächsten Mailbox wieder!



Mit Abo wär'das nicht passiert!

Diese Herren dachten zuerst auch, sie bräuchten kein Abo. Dann hat das Schicksal erbarmungslos zugeschlagen: Joker ausverkauft, Entzugserscheinungen, extrem schmerzhafte Langzeittherapie erforderlich! Also: Vorsorge ist gut, Abo ist besser...

Jetzt aber fix, ehe es zu spät ist: Einfach den netten kleinen Vordruck ausfüllen, und schon ist die geistige Gesundheit wieder für ein Jahr gesichert. Und außerdem: Wo gibt's sonst noch Monat für Monat den nigelnagelneuen Joker frei Haus, zehn endlos lange Ausgaben lang? Für therapeutisch wertvolle 60,- DM? Selbst ins fernste Ausland für beruhigende 72,- DM? Nirgends! Dazu gilt immer noch unser tiefenpsychologisches Angebot für Abobesitzer: Wer schon ein Abo hat und einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt gratis ein Vollpreis-Game zugeschickt

(Namen und Adresse gleich mit auf die Bestellung schreiben). Wer jetzt noch zögert, tut das auf eigene Gefahr – sagt nachher nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt!





| Name & Vorname | Ich bestelle incl. Ausgabe:/ Ich bezahle durch Bankabbuchung: Kontoinhaber: | _ |
|---|--|---|
| Straße/Hausnummer | Konto-Nr.: | |
| PLZ/Wohnort | Geldinstitut: Bankleitzahl: Ich bezahle per Vorauskasse: | |
| Datum/Unterschrift (bei Minderjähri- gen bitte Unterschrift des Erziehungsbe- rechtigten) | (Scheck liegt bei) Überweisung auf Postgirokonto: Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80 | |

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!



Die AMIGA-JOKER Wundertüte

Haltet Euch gut fest - das komplizierteste Preisausschreiben der Softwaregeschichte steht ins Haus! Oder habt Ihr vielleicht schon mal von einem Wettbewerb gehört, bei dem man extra erläutern muß, was es jetzt eigentlich genau zu gewinnen gibt? Na seht Ihr...

Damit wir uns richtig verstehen, kompliziert war die Sache eigentlich nur für uns. Weil: Ein paar Gewinne unter die Leute zu bringen, ist zwar an sich keine weltbewegende Aufgabe - aber gleich über 280, im Gesamtwert von eben mal 12.000 DM?! Damit dabei auch eitel Gerechtigkeit herrscht, sind wir darauf verfallen, ausnahmslos alle Gewinner mit dem starken Musikprogramm "Sidmon Professional Midi" und zwei Lösungsheften "CPS-Superclassics" nach Wahl zu beglücken. Das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: Jeder der immerhin 50 strahlenden Gewinner hat diese Preise schonmal sicher in der Tasche! Aber wer uns kennt, der weiß, daß das noch lange nicht alles ist: Da gibt's noch Zweitlaufwerke, Speichererweiterungen, Stereo-Speaker, einen Tag auf der Amiga '90, Videos, und natürlich Spiele, Spiele und noch mehr Spiele! Und damit das Ganze am Ende nicht nur für uns schwierig war, haben wir uns eine klitzekleine Frage ausgedacht, ohne deren Beantwortung die Wundertüte zu bleibt. Sie lautet: Wie bezeichnet man einen Fehler in einem Computerprogramm? Was? Wie? Na, sooo schwer ist das ja auch wieder nicht, hat schließlich nicht einmal vier Buchstaben das Ding...

So, Musizieren und Lösen darf also jeder, aber wer bekommt noch was dazu? Hier bitte:

Die 3.5 Zoll-Tüte:

1 x Zweitlaufwerk NEC 1037A, 3.5"

1 x Dragon's Lair II

Die 5.25 Zoll-Tüte:

1 x Zweitlaufwerk 5.25"

1 x Dragon's Lair II

Die Speicher-Tüte:

1 x MemoStar 512K Speichererweite-

1 x Dragon's Lair II

Die Messe-Tüte:

Ein Tag auf der Amiga '90

(Anreise, Verpflegung und Eintritt alles frei!)

1 x Dragon's Lair II

Die Sound&Vision-Tüte:

1 x Code-Name: Iceman (incl. Komplettlösung!)

1 x Conquests of Camelot (incl. Komplettlösung!)

1 x Amegas Stereo Speaker System

1 x Amegasline Abdeckhaube für A 500

1 x Dragon's Lair II

So, jetzt aber genug "getütelt"! Wir greifen einfach ins Füllhorn:

Glücksgriff 1.-5.:

1 x Brettspiel

4 x Amigaspiele von Turtle Byte Glücksgriff 6.-10.:

1 x Rollenspiel (-buch)

4 x Amigaspiele von Turtle Byte Glücksgriff 11.-15.:

1 x Klassisches Amigaspiel

4 x Amigaspiele von Turtle Byte

Glücksgriff 16.-20.:

4 x Amigaspiele von Turtle Byte Glücksgriff 21.-35.:

1 x Amigaspiel

Der Rest läuft wie üblich: Postkarte zur Hand nehmen, richtige Antwort draufschreiben (möglichst auch zu welchen Games Ihr die Lösungshefte wollt, es gibt sie praktisch zu allen Sierra- und Lucasfilm-Games) und das Ganze bis zum 15, 10, 1990 schicken an:

Joker Verlag

"Wundertüte"

Untere Parkstr. 67

D-8013 Haar bei München

Rechtsweg gibt's wie immer keinen, aber dafür jede Menge gedrückte Daumen!

Credits:

(3.5" Zweitlaufwerk, Sound-System und staubfreie Zeiten)

CPS Frank Heidak

(5.1/4" Zweitläufer, Speichererweite-

rung, 2 Sierra-Megapacks und

100 Superclassics)

Funtastic

(5 x ritterlicher Augenschmaus mit "Dragon's Lair II")

International Software

(50 x Sidmon und 80 x Spiele-Power im

Zeichen der Schildkröte)

Joysoft.

(Gastgeber auf der Amiga '90)

Playsoft

(Kein Brot, aber je 5 Brett-, Rollen-

und Amiga-Spiele)

Wial Versand Service

(15 Spiele für den einzigen Amiga

unter den Computern)

World of Wonders



DEMNÄCHST

... legen Sie Ihr Geld gewinnbringend an ...



TRANS WENT

am 5. November



Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO Elbinger Straße 1 6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Hangstein 16a · D-4920 Lemgo Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca.150 Serien ABO-MÖGLICHKEIT zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, Faug, RHS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück 2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück

Preise inkl. 3,5 "-Disk / - inkl. Etiketten / - mit doppeltem «Verify» auf 1a NoName-Disks kopiert.

BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.— DM (Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40. – DM 30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

40.- DM EINSTEIGER-PAKET für Amiga-Anfänger mit-CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

15 Disks 55.- DM SUPER-PAKET bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Ütilities.

29.90 DM DELUXE-BENCH

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

| The state of | | | | | | | |
|--------------|--|--------|------|------|--|-------|-------|
| | Videodatei und Etikettendruck, deutsch | DM | 5 | | Resetfeste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3 | | 5 |
| 2 | Return to Earth, die Weltraum-Handels- | 00000 | | | Anti-Virus-Disk mit 15! Viruskillern | | 5 |
| | Simulation | DM | 5 | 26 | NoFastMem, resetfest, schaltet ihre Speich | ererw | eite- |
| 3 | D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm | 20.0 | | | rung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! | | |
| | in deutsch | DM | 5 | | Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks | | 10 |
| 4 | Virus-Control V 1.3 erkennt auch Linkviren, | | | 28 | Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmer | | _ |
| | deutsch | DM | / | | deutsch | | 5 |
| | Tetrix, der Spielhallenhit | DM | | | Pacman Umsetzung des Spielhallenhits | | 5 |
| 6 | New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdem | o! His | er | 30 | Soundtracker-Supersounds und Intros. Fert | ige | |
| | zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks | DM. | | | phantastische Musikstücke auf 5 Disketten | | 25 |
| 7 | Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch | | 5 | 31 | Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anltg. | DM | 5,- |
| 8 | Haushaltsbuchführung komplett in deutsch | | 5 | 32 | Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation | DM | 5,- |
| 9 | Blizzard ein Super-Ballerspiel | DM | 5 | 33 | Animations 8 Disketten mit Super-Animation | | |
| 10 | Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Rau | msch | iffs | - 19 | 1 MB erforderlich | | 40 |
| | Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks | DM | 15 | 34 | Labelprint V3.0. Etikettendruckprogramm für | 3,5" | |
| 11 | Power-Packer V2.3b Spitzendatencruncher | DM | 5 | 1.3 | und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung | DM | |
| 12 | DME-Editor in deutsch konfiguriert! | DM | 5,- | | Monopoly, deutsch | DM | 5 |
| | The Ultimate Game Editor V2.5 zum Veränd | em vo | on | 36 | PCQ-Pascal-Compiler-Paket mit deutscher Anleitung | DM | 5 |
| | z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in deutsch | ВΜ | 5 | 27 | Tunnel-Vision - | | |
| | | | ٠. | 31 | Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth | DM | 5 |
| 14 | Xytronic intergalaktisches Handelssimultatio deutsch | DM | 5 | 20 | China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel | | |
| 45 | Zatur ein Denkspiel mit deutscher | | | 30 | deutsche Anleitung | DM | 5 |
| 15 | Sprachausg. | DM | 5 | 20 | Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit | | |
| 46 | Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks. | | | 33 | Ketchupflasche | DM | 10 |
| 10 | Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren | DM | 10 | 40 | Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. | DM | 5. |
| 17 | Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen | Sour | nds | | DFU-Terminal-Disk enthalt Acces V1.4, | - | 1000 |
| ** | inclusive Sonix-Player | | 40 | | AZComm, Comm | DM | 5 |
| 18 | MS-Text, gute deutsche Textverarbeitung | DM | 5 | 42 | Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwah | tuna | |
| | Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel | DM | 5 | 7- | komplett in deutsch | DM | 5. |
| | Risk, Umsetzg, Brettspiel Risiko, deutsch | DM | 5 | 43 | RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele | | |
| | DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm | | | 1 | mit deutscher Anleitung | DM | 1 5. |
| | mit deutscher Anleitung | DM | 10 | 44 | Festplatten-Backup-Programme | | |
| 22 | Billard sehr schöne Billardsimulation | DM | 5 | | zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, K | wikBa | ackup |
| | Werner-Game das Flaschbier-Spiel | DM | 5 | | und SD-Backup) | DM | 1 5 |

| | Anti-Virus-Disk mit 15! Viruskillern | DM | |
|------|--|-----------|------|
| 26 | NoFastMem, resetfest, schaltet ihre Speiche rung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! | DM | |
| 27 | Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks | | 10 |
| 28 | Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmer | | |
| 200 | deutsch | DM | |
| | Pacman Umsetzung des Spielhallenhits | 777 | 5 |
| 30 | Soundtracker-Supersounds und Intros. Ferti phantastische Musikstücke auf 5 Disketten | | 25 |
| 31 | Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anltg. | DM | 5 |
| 32 | Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation | DM | 5 |
| 198 | Animations 8 Disketten mit Super-Animation 1 MB erforderlich | DM | 40 |
| 34 | Labelprint V3.0. Etikettendruckprogramm für | 3,5" | |
| 10.3 | und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung | | 5 |
| | Monopoly, deutsch | DM | 5 |
| 36 | PCQ-Pascal-Compiler-Paket mit deutscher Anleitung | DM | 5 |
| 1 | Tunnel-Vision - Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth | DM | 5 |
| 38 | China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel deutsche Anleitung | DM | 5 |
| 39 | Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit | 222 | 144 |
| 100 | Ketchupflasche | | 10 |
| | Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. DFU-Terminal-Disk enthält Acces V1.4, | DM | 5 |
| 17. | AZComm, Comm | DM | 5 |
| 42 | Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwalt komplett in deutsch | ung DM | 5 |
| 43 | RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele mit deutscher Anleitung | DM | 5 |
| 44 | Festplatten-Backup-Programme | | |
| 1 | zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, Kr | wikBa | ckup |
| | und SD-Backup) | DM | 5 |

| | Perfect English Vokabeltrainer komplett in deutsch | DM | 5 |
|-----|---|--------|---------|
| | Lucky Loser Geldspielautomat | | |
| | komplett in deutsch | DM | 5 |
| | GiroMan V3.20, Girokontoverwaltung | | -77-1 |
| | komplett in deutsch | DM | 5 |
| | Pamehta ein Super-Adventure-Spiel | | |
| | komplett in deutsch | DM | 5 |
| 49 | Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Mu | sik | |
| | | DM | |
| 50 | Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text un | | |
| | tion anschaulich erläutert, benötigt 1 MB | DM | |
| | Kart, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch | DM | - |
| | Car, Autorennspiel | DM | 5 |
| 53 | SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feuer | kraft | |
| | | DM | |
| | Super-Gridder, Geschicklichkeitsspiel | DM | - |
| 55 | M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, se | | |
| | mit deutscher Anleitung | DM | |
| 56 | MiamMan und Roller Ball, zwei hübsche Ges | | |
| | keitsspiele mit deutscher Anleitung | DM | |
| | H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante | DM | - |
| 58 | Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Dar deutsch | DM | ng 5 |
| 59 | Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sou | nd) ur | nd |
| | Biscione (s. gute Variante des »Wurm-Spiels) | | 5 |
| 60 | Datamade, eine komfortable Adressenverwal | tung | |
| | und DaBa, die modular aufgebaute | | |
| | Datenbank für Daten aller Art, beide | DM | 5 |
| | Programme komplett in deutsch | | 40 |
| | Erotik-Bilder in HAM-Qualit., ab 18 J. 8 Disks | | 100 |
| | Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen nachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher | DM | 40 |
| 63 | SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels | DM | 5 |
| 12. | Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel | DM | 5 |

ComBase

eine Datenverwaltung, die auch Sie überzeugen wird! • KUNDEN/ARTIKEL-Verwaltung mit BESTELLWESEN, FAKTURA, MAHNWESEN . logische Benutzerführung komplett in deutsch • sämtliche Hilfen und Anleitungen können im Programm per Maus aufgerufen werden (umständliches Blättern in dicken Handbüchern entfällt) • schnelle Suchroutinen (1 Sek. bei 3000 Einträgen) • einfachste Installation auf Harddisk • Druckroutinen für Listen, Etiketten, Status usw.

UbersetzE ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch DM 29.-

Medusa Atari-ST Emulator DM 498.inclusive Hardware

GFA-Basic-Interpreter DM 225.-_DM 195.-V3.0

GFA-Basic-Compiler DM 99.-DM 137.-

Wizard of Sound V3.20 ein Musikprogramm der Extraklasse, deutsch DM 45.-

Oktalyzer

Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, echte 8 Stimmen gleichzeitig wiedergeben zu können.

PC Handler

konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5.25 " und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! DM 69.-

CodeX

ist ein umfangreiches Assembler-Entwicklungssystem mit Editor, Assembler, Linker u. Debugger. Mehrere Sourcecodes können in einem jeweils eigenen Editorwindow im Speicher gehalten werden. Direkte Assemblierung ins Ram möglich! CodeX gehört zu den DM 99.-Besten seiner Klasse.

Glücksrad

Perfekte Umsetzung des bekannten Fernsehspiels! Mehrere hundert Begriffe sind bereits integriert und können kinderleicht erweitert werden. Mit Konten, tollem Sound und deutscher Sprachausgabe! Ein toller Spielspaß für bis zu vier Personen! DM 49.-

IFF-Sample-Paket

Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insgesamt 10 Disketten.

MultiTerm Deluxe V 2.1

macht ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software- Decoder mit deutscher Anlei-DM 109.tung im Ringbuchordner!

Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) DM 89.-

LEERDISKETTEN neutral - 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inklusive Aufkleber 10 Stück DM 10.90 50 Stück DM 52.50 100 Stück DM 99.-

LAUFWERKE

3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.-3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, DM 179.amigafarbenes Gehäuse wie vor - jedoch NEC 1037a DM 199.-512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar DM 139.- 5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführter Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 229,-8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 698.-

FARBBÄNDER

Star LC 10 DM 9.90

DM 14.95 NEC P6/P7 plus Epson LQ 550/800/850 DM 11.95

KICKSTART-UMSCHALTPLATINEN für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kick-Star LC 24/10 DM 14.50 | start V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 69.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM





Flucht aus dem Nazi-Schloß Escape From Colditz

Ertappt - mit der richtigen Uniform wäre das nicht passiert!

Der Amiga Joker meint: Escape From Colditz - Fluchthilfe, die Freude macht!

Vom gleichnamigen Brettspiel gingen weltweit über eine Million Exemplare über den Ladentisch, hierzulande kennt es trotzdem kein Mensch. Auch egal - Brett ist Brett, und Computer ist Amiga...

Der Autor der Originalvorlage hat bei der Versoftung persönlich "Geburtshilfe" geleistet: Herausgekommen ist ein 3D-Action-Adventure mit strategischem Einschlag, das am Schirm komplett ohne Spielbrett auskommt (na also). Stattdessen gibt es sechs Stockwerke mit 750 Räumen - jeder Level ist immerhin 20 x 20 Bildschirme groß. Ein bis vier Spieler schlüpfen in die Rollen allijerter Offiziere, die aus der Nazi-Gefangenschaft entfliehen wollen. Wie bei jedem anderen Arcade-Adventure auch, müssen vorwiegend diverse Gegenstände (deutsche Uniformen, Schlüssel, etc.) gefunden und später sinnvoll eingesetzt werden. Der Gag dabei: Auch Solo-Spieler steuern alle vier Charaktere, man muß immer wieder zwischen den Akteuren hinund herschalten!

Es macht Spaß, durch die hübsch gestalteten Räume zu schleichen und Schubladen oder Schränke zu auch durchwühlen: die

Rätsel sind nicht übel. Oft müssen die Gefangenen sehr eng zusammenarbeiten, um einen der 20 möglichen Fluchtwege herauszutüfteln. Technisch hätte allerdings etwas mehr Mühe nicht geschadet: Obwohl die Grafiken sehr fein und detailfreudig sind, lassen die Animationen doch zu wünschen übrig; der Sound beschränkt sich auf ein paar Effekte. Davon abgesehen ist Escape From Colditz ein ganz beachtliches Spielchen - ob man nun die Vorlage kennt oder nicht! (T. Kansas/ml)



Escape From Colditz

| Grafik: | 71% |
|-----------------|-----------|
| Sound: | 26% |
| Handhabung: | 72% |
| Spielidee: | 70% |
| Dauerspaß: | 77% |
| Red. Urteil: | 70% |
| Für Fortgeschr | ittene |
| Preis: noch off | en |
| Hersteller: Dig | ital Magi |
| Bezug: noch of | ffen |

Spezialität: Jeder Offizier (Ami, Engländer, Franzose. Pole) sitzt in einem anderen Teil des Schlosses. Merke: Einigkeit macht stark, aber manchmal sind Opfer vonnöten (Lockvogel-Taktik).

Das perfekte Verbrechen? Murder



Wo bitte geht es hier zum Täter?

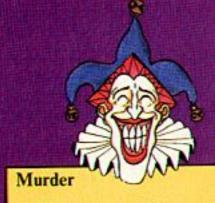
Der Amiga Joker meint: Dieses Verbrechen hat sich gelohnt - Murder ist ein Muß für Hobby-Detektive!

U.S. Golds neuer Computerkrimi macht der Detektiv-Zunft alle Ehre: Hier zählt der Sherlock noch als Holmes . . .!

Ein Mord ist geschehen, in zwei Stunden wird Scotland Yard mit den Ermittlungen beginnen. Genau diese Zeitspanne bleibt dem angehenden Meisterdetektiv, um den Fall auf eigene Faust zu lösen. Der Tatort (ein altes Landhaus, was sonst?) ist aus einer schrägen 3D-Perspektive zu sehen. Mit der Maus wandert man durch die verschiedenen Räume, zur Orientierung gibt's einen Grundriß der verruchten Stätte. Über eine Iconleiste am rechten Bildschirmrand werden dann verschiedene Ermittlungsverfahren und kriminalistische Hilfsmittel aktiviert. So ist es etwa möglich, Verdächtige zu verhören und die gewonnenen Erkenntnisse in einem Notizbuch festzuhalten, oder von belastenden Gegenständen Fingerabdrücke abzunehmen und miteinander zu vergleichen. Sobald alle Details ermittelt sind, ergibt sich daraus ein glasklares Bild des Killers samt der richtigen Tatwaffe. Wenn's denn auch stimmt, wird der Schurke abgeführt

und der erfolgreiche Detektiv belobigt.

Der Knobelspaß macht tierisch Laune, und das ziemlich lange: Durch kleine Veränderungen (Datum, Tatort, Schwierigkeitsgrad und Aussehen des Mörders) werden immer wieder "neue" Fälle gebildet – laut Anleitung gibt es satte drei Millionen Varianten! Die Grafiken der einzelnen Zimmer sind zwar nur schwarzweiß, dafür aber sehr fein gezeichnet; Sound war bei unserem Testmuster leider noch Fehlanzeige. Messerscharf kombiniert: Wer intelligente Computerunterhaltung liebt, kommt an diesem Fall auf keinen Fall vorbei! (C. Borgmeier)



Grafik: 70%68% Handhabung: Spielidee: 85% Dauerspaß: 82% Red. Urteil: 82% Variabel Preis: noch offen

Bezug: noch offen Spezialität: Ein Wermuts-

Hersteller: U.S. Gold

tropfen: Es können keine Spielstände abgespeichert werden.

Was soll man groß Neues sagen, über ein Knobelspielchen mit Steinpaaren zum Wegklicken? Vielleicht, daß Rainbow Arts das übliche Fernost-Design gegen ein altägyptisches Outfit eingetauscht hat ...

Die eher nichtssagenden Hintergrundgrafiken Pharaonen-Look sind denn auch das augenfälligste Unterscheidungsmerkmal gegenüber der Steinchen-Konkurrenz ("Shanghai", "Sarakon", etc.). Aber auch sonst hat man sich bemüht, das nicht mehr ganz taufrische Grundprinzip durch neue Spielelemente aufzupeppen. Damit sich die Steinpaare

entfernen lassen, müssen beide Teile auf einer (waagrechten oder senkrechten) Linie liegen. Da sie das in den seltensten Fällen von Haus aus tun, müssen sie zuerst verschoben werden. Damit nicht genug: Einige Steine haben spezielle Eigenschaften; sie sind unbeweglich, "rutschig", zerbröckeln beim Darübergehen oder fungieren als Teleporter. Für besonders Nervenstarke gibt es einen "Actionmodus", bei dem es unter verschärften Bedin-

Zeitlimit, tödlichen Abgründen, begrenzter Zahl an Leben usw. positioniert werden. Beson-



gungen zur Sache geht - mit

Optisch bieten derlei Knobelspiele ja meist wenig Abwechslung, RA macht da keine Ausnahme - ägyptische Symbolik, wohin das Auge blickt. Der Sound: Angenehm ruhige Begleitmusik und ein paar sparsame Effekte. Ausgesprochen nervig ist die Joysticksteuerung; der Pointer kann oft nur mit viel gutem Zureden

ders in den höheren Leveln des Actionmodus hat man damit seine liebe Not! Davon abgesehen ist RA ein amüsanter Zeitvertreib für begeisterte Tüftler - Otto Normaluser wird die über 100 (sehr ähnlichen) Level wohl nicht so sehr zu schätzen wissen. (od)

RA Grafik: 64% Sound: 699 Handhabung: 529 Spielidee: Dauerspaß: 68% Preis/Leistung: 66%

Red. Urteil: 68% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Rainbow Arts Bezug: Funtastic

Spezialität: Für jeden gelösten Level gibt's ein Paßwort. Mit dem eingebauten Editor kann man zusätzlich eigene Level zusammenbasteln.

Anarchy & Matrix Marauders

Wenn Psygnosis schon mit der Fortsetzung des Renommier-Titels "Beast" daneben gelangt hat, was ist dann von den beiden neuen Games des Unterlabels Psyclapse zu erwarten?

Nicht viel: Anarchy ist ein verunglücktes Remake des Arcade-Oldies "Defender", dessen einziger Pluspunkt das unglaublich schnelle Horizontalscrolling ist. Ansonsten gibt's dürftige Grafik mit winzigen Sprites, schwachen Sound und eine Extraportion Unspielbarkeit. Wer unbedingt ballern

und Kapseln sammeln will, greift lieber zum betagten "Starray" - das ist nicht nur um Klassen besser, sondern bereits zum Low-Cost-Tarif erhältlich.

So, schlimmer geht's nimmer? Doch, doch, Matrix Marauders macht's mög-Ein futuristisches Rennspiel mit lahmer (und ruckelnder) 3D-Vektorgrafik - rein optisch schon eine Beleidigung für den Amiga. Die Idee ist, mit seinem Raumgleiter die Gegner abzuhängen bzw. abzuknallen, optional darf Gefährt und Bewaffnung auch aufgerüstet werden. Die Praxis hingegen ist nichts als pure Hektik, gepaart mit einer entsetzlich umständlichen Steuerung.

Irgendjemand sollte mal ein ernstes Wörtchen mit den Jungs von der englischen Softwareschmiede reden. wenn die nämlich so weitermachen, wird der mühsam erarbeitete gute Ruf bald dahin sein! Wundert sich jetzt noch einer, warum wir die beiden Spielchen auf einer halben Seite abgefertigt haben? (N. Beckers)

Anarchy/Matrix

Marauders Grafik: 41/38% Sound:

Handhabung: 54/11% 9/24% Spielidee: 25/19% Dauerspaß:

Preis/Leistung: 30/23% 31/25% Red. Urteil:

Für Fortgeschrittene /Für Experten

Preis: je ca. 64,- DM Hersteller: Psyclapse

Bezug: Funtastic

Spezialität: Sobald ihr die Games in einem Händler-Regal entdeckt: Turbo anwerfen und in großem Bogen ausweichen!























Langsam aber sicher wird das Angebot an neuen PD-Games etwas knapp. Schließlich läßt sich das PD-Pool nicht mit der kommerziellen "Szene" vergleichen – hier muß man schon recht lange fischen, bis mal ein kapitaler Hecht anbeißt... Aber keine Sorge, ein paar hübsche Sachen haben wir für diesmal schon noch aufgetrieben!

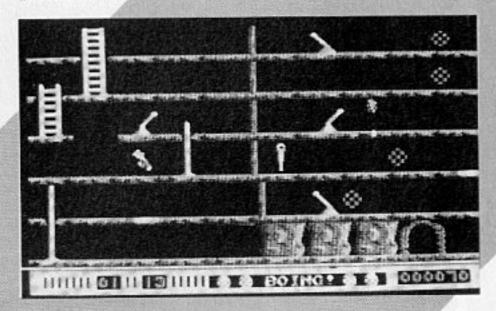
Daß wir gerade vom Angeln sprechen, trifft sich gut, denn heute kramen wir wieder in der Fish-Kiste. Vor Jahr und Tag waren wir ja bei Fish Nr.280 stehengeblieben, inzwischen ist die Reihe schon bei Nr. 370 angelangt. Feine Sache, das ist Stoff für gleich zwei Ausgaben...

Eröffnet wird der Reigen von Fish 289, auf der AmiGo zu finden ist. Die Computerumsetzung des altehrwürdigen japanischen Brettspiels Go weist eine grafisch schlicht gemachte, 19 x 19 Felder große Spielfläche auf. Man kann gegen einen Freund oder die "Freundin" antreten, auf Wunsch spielen die Bytes auch gegeneinander. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen, aber keine Save-Option. Kein Spiel, aber vielleicht trotzdem ganz interessant ist Padv auf Fish 300. Es handelt sich dabei um einen Adventure Game Player, mit dessen Hilfe man Spielchen zum Laufen bringt, die mit der kommerziellen Programmiersprache "TACL" erstellt wurden. Zwei kleine Kostproben in Form von kurzen Textadventures (eins sogar mit Grafik) sind gleich mit auf der Disk.

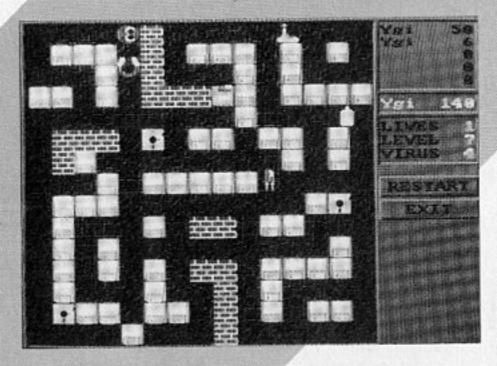
Echte deutsche Wertarbeit ist mit RollOn auf Fish 302 angesagt. Besonders die Fans von "Sokoban" werden mit dem Game ihre helle Freude haben: Es geht darum, herumliegende Steine auf markierte Punkte in einem Labyrinth zu schieben. Was anfangs kinderleicht aussieht, wird in den höheren Leveln zu geistiger Schwerstarbeit. Die Joysticksteuerung ist nicht ganz optimal, dafür wird man durch einen komfortablen Leveleditor entschädigt. Golffans sollten lieber einen Blick auf Fish 304 riskieren.

dort finden sie zwei Zusatzkurse für den Klassiker "Mean 18". Wer immer

noch nicht genug von "Tetris" hat, ist bei Obsess-O-Matic auf Fish 305 an der



Boing!Demo: Gib den Killerbällen keine Chance!



Sys: Ähnlich wie "PacMan", nur ganz anders...

richtigen Adresse. Das grafisch ordentlich gestylte Shareware-Programm bietet neben zahlreichen Extras auch eine nette Sound-Untermalung. Gesteuert wird mit der Tastatur; gegen Entrichtung der Shareware-Gebühr sind aufgepeppte Versionen mit mehr Extras und einem Editor erhältlich. Außerdem auf der Disk: RevCompV2.0, cin 8 x 8 Felder großes Reversi-Spiel mit drei Schwierigkeitsstufen. Weiter geht's mit Fish 320. Neben der neuesten Star

Trek-Story verbirgt sich dar-

auf AmiOmega, ein Rollen-



spiel-Adventure ähnlich wie "Hack" oder "Larn" - nur wesentlich komplexer! Mindestens 1 MB braucht man, um all die Zaubersprüche, Monster und Dungeons auf den Screen zu holen. Der Held bewegt sich tastaturgesteuert durch eine wenig aufregende Landschaft aus Grafikzeichen. Trotz der schwachen Optik und einer nicht unbedingt komfortablen Benutzerführung eine äußerst fesselnde Angelegenheit.

Noch mal Tetris gibt's auf der Fish 324. Diese Version hat eine ungewöhnliche Grafik, einen ungewöhnlichen Sound und eine (ganz gewöhnliche) Zwei-Spieler-Option. Die Klötzchen erinnern stark an Lego-Steine, macht aber nix, denn das

von Optionen abgerufen werden.

Ganz ohne Grafik kommt die Kriegs-, Wirtschaftsund Politiksimulation Empire auf der Fish 329 aus. Zwei bis fünfzehn (!) Spieler können dabei gegeneinander antreten und versuchen, durch das Ausbeuten von Bodenschätzen ihrem Reich die Vorherrschaft zu sichern (ähnlich wie bei dem Brettspiel "Borderland"). Da das Game nur über das CLI gestartet und gespielt werden kann, ist die Handhabung etwas umständlich. Nicht ganz so spartanisch geht's bei CRobots auf Fish 331 zu, einem höchst komplexen Strategiespiel, bei dem man die Aktionen seines Roboters in einer C-Sprache programmieren muß. Nachdem

die Befehle compiliert worden sind, bekämpfen sich die verfeindeten Roboter bis zum letzten Chip - bei dieser Blechschlacht darf man dann auch zusehen.

Einen echten Knaller präsentiert Fish 335: Boing!Demo ist die Vorabversion eines Spiels, das in baldiger Zukunft als Vollpreis-Game herauskommen soll. Praktisch alle Features sind bereits enthalten, lediglich die Spielzeit ist auf fünf Minuten begrenzt. Ein kleines Männchen muß sich hier durch ein riesiges Labyrinth quälen, ständig auf der Jagd nach roten (Amiga-)Bällen und ständig selbst von grünen (Killer-)Bällen gehetzt. Grafik, Sound und Steuerung sind vom Feinsten; selbst die witzige Anleitung ist eine lohnende Lektüre.

Das Schlußlicht für heute ist die Fish 336 mit drei Spielen vom gleichen Autor. Da wäre als erstes Car, wie der Name schon vermuten läßt, ein Autorennspiel. Zehn verschiedene Kurse, Supersound, astreines Scrolling und eine Highscore-Tabelle - was will man mehr? Miniblast ist kurzweiliges Ballern für zwischendurch. In einem kleinen Window steuert man einen Hubschrauber

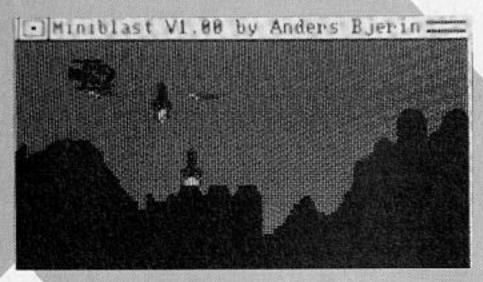


durch eine zackige Gebirgslandschaft voll tödlicher Raketenabschußbasen feuert kräftig selbst auf alles, was sich bewegt (oder auch nicht). Schließlich und endlich Sys, ein "PacMan"-Verschnitt, bei dem man seinen Gegnern kleine 3.5" Disketten hinterherschubst. Abwechslungsreiche Grafiken, netter Sound und lustige Sprites halten das Jagdfieber bei ca. 41 Grad.

So, damit wäre der heutige Fish-Zug zu Ende. Mal sehen, wie die Tierchen bis zum nächsten Joker beißen. Ach ja: Pro Disk sind 3,50 DM (3.5") bzw. 2,- DM (5.25") zu berappen, jeweils zuzüglich Versandkosten. Eine Bezugsadresse ist ja auch immer recht nützlich, in diesem Fall lautet sie:

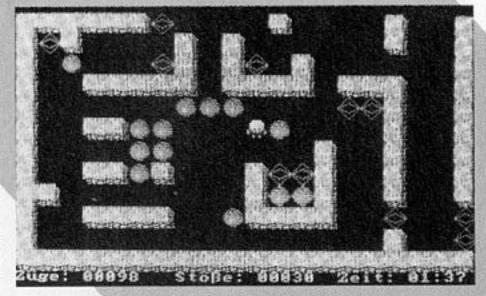
Wolfgang Bittner Wilhelm von Kettelerstr. 5 6705 Schifferstadt

Eine Kleinigkeit wäre da noch: Vielleicht habt Ihr ja selbst ein Programm geschrieben oder einen Sound komponiert oder ein tolles Demo gemacht - und wißt jetzt nicht, wohin damit! Na, wohin wohl? Schickt uns einfach mal eine Diskette; wenn die Sterne günstig stehen (und der Boß bei Laune ist . . .) könnte ja sogar eine eigene "Joker PD"-Reihe daraus werden! Man stelle sich vor: Millionen von Amiga-Freaks in aller Welt, die nichts Besseres zu tun haben, als sich mit Deinem Programm zu beschäftigen! Versprechen können wir nichts, versuchen wollen wir alles . . . (wh)



Miniblast: Der Hubschrauber für zwischendurch!

Game legt - da komplett in Assembler geschrieben - ein absolut professionelles Tempo an den Tag. Noch mehr Denksport dann mit MM auf der Fish 327., Mastermind" stellt sechs Farben zur Auswahl, aus denen die Viererkombinationen gebildet werden. Zehn Versuche hat man dabei, um seine überragenden geistigen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Dazu kann in einem kleinen Menü eine Vielzahl



A 500 512 K 159,-

512 KB Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsch. Anl., 1 Jahr Garantie

NEC 1037 A 3,5" 199,-*

ext. 3,5° Amigaifwk., abschaltb., Metallgeh., 1 Jahr Garantie. Busdurcht. +15,-,

A 2000 66 MB 1098,-*

NEC Autobootfilecard, 18 - 20 ms, >400 KB/s, kompl. form., auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 999,-*

ASSS 95,-

2 Stereosounoboxen f. alle Amigas, eingeb. Verst., regelbar, z. B. für alle Multisyncs, 1081

A 2000 Int. 3,5 " 199,-*

NEC 1036A sehr bewährt, kpl. Anl. Einbaumat., auch als Ersatz f. A 500/ 1000 intern, sehr leise, Staubklappe

Abdeckh. A2000 Tast/A500 je 22,- 150er Diskbox 3.5 " stapelb. 45,- AHS-GmbH Laden: Schirngasse 3-5, A500 Harddisk 66 MB* ab 1398,- Genius Mouse f. Amiga (Ers.) 89,- Postfach 100248 6360 Friedberg 1, Telefon 8 60 31 - 6 19 50

Laden + Versand: UPS-NN o. Postnn. + Versandanteil, Scheck + 7,-, Bar + 4,-





Ruhmeshalle

So, meine Herrschaften, es ist mal wieder soweit – die Gewinner stehen fest! Wem diesmal Fortuna höchstpersönlich einen der

vielen tollen Preise in den Schoß gelegt hat, erfahrt Ihr wie immer hier und heute.

Up & Down

Jeweils ein Joker-Shirt bekommen: Bernd Sarrach, Bochum Fabian von Loewenfeld, Mainz-Mombach Thomas Zbinden, Bern, Schweiz

E-Motion geht an:
Christian Voss, Oberhausen
Den Castle Master aus dem
Master Castle bekommt:
Marco Mütz, Cuxhafen
Einmal Larry III erhält:
Dietmar Maurer, Roschberg

Stromausfall

Die Krone von Alba gebührt: Claus-Joachim Detje, Hollenstedt à la carte speist demnächst: Tobias Röhl, Bad Säckingen

Die Girl-Seite - Larry Laffer

Je ein Amiga-Game erhalten:

Monika Wurzler, Langelsheim Christian Gines, Unna Björn Bleiber, Berlin Sandra Melchior, Steinsel, Luxemburg Werner Olutz, Münster

Das große Rainbow Arts Regenbogen-Preisausschreiben

Daß der gute Mann mit Nachnamen "Simmel" heißt, hat praktisch jeder gewußt. Schämt Euch trotzdem! Wir dachten, Ihr lest nur klassische Literatur – wie eben den Joker...

Über den 1. Platz kann sich freuen:

Thorsten Hansen, Hamburg
Den 2. Platz belegt:
Dirk Fischer, Kerpen
Glücklicher 3. ist:
Ingo Spichal, Bielefeld
Je einmal "The Plague" geht
an:

Sascha Gröwe, Berlin

Andre Langkau, Osnabrück Matthias Buschkowsky, Schwetzingen Patrick Gruffaz, Engelsruhe Michael Luntz, Nürnberg Ebert Schneider, Osnabrück Noel Köhler, Troisdorf Michael Witte, Wallenhorst Thomas Braun, Thalfang Daniel Högele, Berlin Lucie Lothert, Berlin Roswitha Röder, Paderborn Stephan Neupert, Staffelstein Matthias Eckl, Hahnbach Niclas Hatwig, Frankfurt a.M. Marc Wabe, Köln Kai Humburg, Bad Schalbach Oliver Schumann, Berlin Markus Krischka, Messer Ralph Wohlmeiner, Hippstadt Michael Towpitz, Euskirchen Marco Schuler, Binningen Robin Wunsch, Hamm

Carsten Plenker, Krefeld

Ralph Schmitt, Hadamar

63.00 | Police Quest 2

Thomas Ziesemer, Laatzen

Thomas Conradt, Ludwigsburg

Philipp Katzenmaier,
Edingen/Neckarhausen
Jörg Clausen, Frankfurt a.M.
Michael Behrens, Hamburg
Stephan Albrecht, Stuttgart
Jochen Stahl, Kuchen
Thomas Kremers,
Neukirchen-Vluyn
Nader Madwar, Wien,
Österreich
Martin Rottländer, Siegburg
Fred Holz, Hertecke
Wolfgang Preißner, Oberhausen

Und das war's mal wieder. Was?! Dein Name ist wieder nicht dabei...? Tja, da gibt's nur eins: Weiterhin fleißig mitmachen – Fortuna ist zwar eine launische Dame, aber auf lange Sicht verteilt sie ihre Gunst doch ziemlich gleichmäßig. Den Gewinnern wünschen wir viel Spaß mit ihren Preisen, allen anderen eine Extraportion Glück für's nächste Mal!

Und plotzlich machts Klick

Klick!! Und der Horror mit der Umstöpselei zw. Maus und Joystick, Kopierschutzstecker und BTX u.v.m. hat ein Ende! Durch den Original Maus-Joystick-Adapter von H+W.



Vorgestellt in Joker 9 / 90. Der Adapter ist 100% kompatibel zu folgenden Computern:

AMIGA, ATARI, C64-128 u.a. komplett mit LED's.

Preis nur DM 45, — unverbindlich DBGM!

SPECIAL OFFER:

| X-COPY II incl. Hardware . TurboPrint II | 79,- 79,- | |
|---|--------------|----|
| TurboPrint Professional1 | 79,- | DM |

Technische Änderung und Druckfehler vorbehalten Alle Preise zzgl. 8,- DM Versandkosten

H. + W. Computer + Zubehör Egonstr. 13, 4650 Gelsenkirchen 24 Stunden-Bestellservice Tel. 02 09 / 6 74 62

GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive Nur Versand Kein Ladenverkauf AMGA only

| AD&D | 73,00 | mammeriist | 03,00 | Police Quest 2 | 13,00 | |
|--|-------|------------------------|-------------|--------------------------|-------|--|
| Archipelagos | 26.00 | Harley Davidson | 73,00 | Pool of Radiance | 63,00 | |
| Armada | 73,00 | Heroes of the Lance | 66,00 | Populous | 66,00 | |
| Balance of Power | 19.00 | Hillsfar dt. | 66,00 | Powermonger | 66,00 | |
| Bard's Tale I | 32,00 | Hitchhikers Guide | 46.00 | Projectyle | 66,00 | |
| Bard's Tale II | 60.00 | Hount of Shadow | 66,00 | Questron 2 | 53,00 | |
| Bloodwych | 63.00 | Imperium | 66,00 | Red Storm Rising | 66,00 | |
| Bomb Jack | 32.00 | Indiana Jones 3 - Adv. | 65,00 | Resolution 101 | 63,00 | |
| Boulderdash Cornstr. Kit | | Iron Lord | 66,00 | Rodwar 2000 | 26,00 | |
| Bundesliga Manager | 53.00 | Jeanne D'Arc | 46,00 | Space Quest 3 | 80,00 | |
| Carmen Santiago | 64,00 | Jumping Jack Son | 51,00 | Space Rouge | 73,00 | |
| Castle Master | 56,00 | Kampfgruppe | 39,00 | Speedball | 26,00 | |
| Champions of Krynn | 66,00 | Khataan | 66,00 | | 32,00 | |
| Chaos strikes back | 63,00 | Kick off 2 | 60,00 | Sword of Aragon | 73,00 | |
| Chuck Yeager's | , | Kind of Magic 2 | 60,00 | Swords of Twilight D.A. | 66,00 | |
| AFT V2.0 | 66.00 | Kings Quest 4 | 73,00 | Tetris | 26,00 | |
| Cin & Gribbage | 73.00 | Klax | 49,00 | The President is missing | 60,00 | |
| Colonel's Request | 93.00 | L&M Spiel | 46,00 | Their finest hour | 73,00 | |
| Conqueror | 66,00 | Legend of Fairghail | 73,00 | Theme Park Mystery | 63,00 | |
| Conquest of Camelot | 93,00 | Leisure Suit Larry 3 | 94,00 | Time & Magic | 26,00 | |
| Damocies | 63,00 | Little Computer People | 19,00 | Turn it | 46,00 | |
| Deja Vu 2 | 63,00 | Loom | 73,00 | Turrican | 53,00 | |
| Demons Winter | 60,00 | Lost Dutchmans Mine | 53,00 | Two to one | 46,00 | |
| Dragon Wars | 66,00 | Lurking Horror | 46,00 | Ultima 3 | 46,00 | |
| Dungeon Master dt. | 63.00 | Midwinter | 66,00 | Ultima 4 | 63,00 | |
| Dungeon Quest | 63.00 | Might & Magic 2 | 73,00 | Ultima 5 | 73,00 | |
| Elite | 66,00 | Millenium 2.2 | 32,00 | Unreal | 73,00 | |
| Emerald Mine 3 Prof | 26.00 | Neuromancer | 60,00 | Vermeer | 63,00 | |
| Faery Tale | 53,00 | Oil Imperium | 53,00 | Wall Street Wizard | 53,00 | |
| Fire & Brimstone | 66.00 | Omega | | War in middle earth | 53,00 | |
| Flintstones | 19,00 | | 32.00 | | 66,00 | |
| Fred | 66.00 | Pirates | | Zork 2 | 73,00 | |
| Halls of Montezuma | 66,00 | Player Manager | 53,00 | THE CO. | | |
| the state of the s | | | - Park 1224 | | | |

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00 TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

Delta PD

Schwalbacher str.61 6200 Wesbaden 1 Tel. 0611 - 379189 BTX 0611379189

Wir führen fast alle Public Domain Serien, immer Aktuell und immer Preiswert...

z.B. ouf 3.5 Zoll ab 100 Stück

DM 1.95

oder ouf 5.25 Zoll ab 100 Stück

DM -.80

genoue Stoffelung der Preise auf Anfrage...

NN 7.- Vorkasse 3.50 Ausland 16.-

Außerdem
Amiga
Hardware zu
Traumbreisen !!!



viel Kopfzerbrechen wirklich schlagen?

Extraleben durch Spezialblöcke ... alles schön und gut, trotzdem glauben Sie mir, Sie

werden die Hardware dieser Software bis aufs letzte strapazieren müssen. Nur mit der Geschicklichkeit eines Zauberwürfel-Profis und der Schnelligkeit eines Wiesels sind Sie für dieses Spiel gewappnet. Jeder Zug will gut überlegt sein, und dann - zielen und "plotten"! Fast so einfach wie Eiswürfel braten...

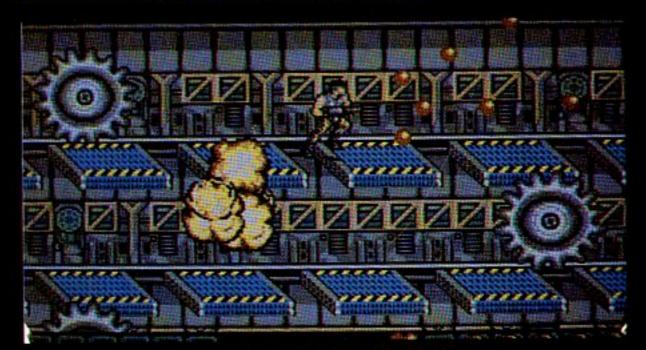


Ocean Software - 6 Central Street - Manchester - M25NS - Telephone: 061 832 6633 - Telex 669977 OCEANS G - Fax: 061 834 0650

Midnight Resistance

Eine altehrwürdige Regel im Softwaregeschäft besagt, daß auch die schönste Umsetzung auf einen Homecomputer selten so gut ist wie der ursprüngliche Automat. Bemerkenswerte

Ausnahme: Oceans neue Action-Orgie!



Ein paar Level muß Opi noch durchhalten...





Wer unser Coin Op im Februar-Joker gelesen hat, wird sich sicher noch erinnern, daß Midnight Resistance dort nicht sonderlich gut weggekommen ist. Um so größer war die Überraschung, als wir feststellten, daß es den Jungs aus Manchester gelungen ist, aus der mäßigen Automatenvorlage ein richtig gutes Computergame zu machen! Grafisch kann die Amiga-Version gut mithalten, und durch die

verbesserte Steuerung und den nunmehr erträglichen Schwierigkeitsgrad hat sich der Beinahe-Flop unversehens zum Hit-Kandidaten gemausert.

Wie bei solchen Metzelspielchen üblich, ist die Story mal wieder reichlich
dürftig: Ein paar größenwahnsinnige
Gangster haben den Großvater des
Helden mitsamt seiner Familie entführt. Und das alles bloß, weil der alte
Knabe eine Erfindung gemacht hat,
mit deren Hilfe die Verbrecher die
ganze Welt unterjochen wollen. Also
schnappt sich der stahlharte Enkel
sein MG, stülpt sich ein Rambo-Stirnband über, und auf geht's zur Befreiungstournee.

Opi wird allerdings hervorragend bewacht: Bereits im ersten Level laufen, kriechen und sitzen überall haufenweise Scharfschützen herum, die fleißig

auf den Helden ballern. Dazu tauchen des öfteren Panzer auf, die besonders vicle Treffer wegstecken, ehe sie sich in kleine Rauchwölkehen auflösen. Später kommen dann noch Förderbänder, eine makabere Kreisssäge und ähnliche Späßchen hinzu. Viele der erledigten Gegner hinterlassen Schlüssel, mit denen man in Waffenkammern (eine zwischen jedem der neun Level) an die besseren Ballermänner herankommt. Diese Extrawaffen haben eine wahrhaft vernichtende Wirkung - mit dem rotierenden Flammenwerfer z.B. kann man gleich drei Sprites auf einmal vom Screen putzen. Und das Schönste dabei: Auch wenn man mal ein Leben verliert, sind die Extras nicht weg. Man kann sie jederzeit wieder aufsammeln und dann unbeschwert weiterkillen! Nur sollte man vor lauter Freude am Ballern die Anzeige mit dem Munitionsvorrat nicht ganz außer Acht las-

Midnight Resistance spielt sich wirklich prima, das Game ist an keiner Stelle unfair; zudem erleichtern drei Continues das harte Söldnerleben. Auch die Grafik geht in Ordnung, das Scrolling ist butterweich, und es gibt reichlich schöne Animationen zu bestaunen. Die gebotenen Geräuscheffekte kann man zwar getrost vergessen, aber die (wahlweise) Begleitmusik macht das wieder wett. Der dickste Pluspunkt aber geht an die ausgezeichnete Steuerung: Die präzise Joystickabfrage sorgt für Ballermotivation ohne Ende! Also schmiert Eure Kanonen, Freunde, Opa wird schon ungeduldig ... (C. Borgmeier)

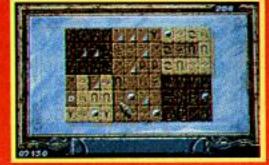
Midnight Resistance

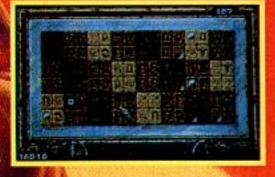
| The second secon | | | |
|--|-----|--|--|
| Grafik: | 79% | | |
| Sound: | 69% | | |
| Handhabung: | 86% | | |
| Spielidee: | 63% | | |
| Dauerspaß: | 87% | | |
| Preis/Leistung: | 74% | | |
| Red. Urteil: | 85% | | |
| Für Fortgeschrittene | | | |
| Preis: ca. 84,- DM | | | |
| Hersteller: Ocean | | | |
| Bezug: Bomico | | | |
| | | | |

Spezialität: Netterweise hat man zwar den Zwei-Spieler-Modus vom Automaten übernommen, für absavebare Highscores hat es aber leider nicht gelangt.



Für den Einen geht Wissen über Tugend, Für den Anderen ist Tugend, dem Wissen entsagen.





Sie die wahre Kraft Ihrer Ge-

Worker Sie sich auf die Probe, wieso mechen Sie Fehler?

Die Lösung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht gelingen.

Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie SARAKON!

Eine Herausforderung, die Sie annehmen sollten!

ATARI ST/MONO



Vertrieb: Bomico

Vertrieb: BOMICO_ Elbinger Straße 1 6000 Frankfurt a. Main 90

BOMICO Serviceline

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 069/778025

Schriftliche Antworten nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Der Amiga Joker meint: Shockwave ist das richtige Game für Baller-Artisten mit strategischer Veranlagung!

Kennt Ihr "Space Harrier"? Na klar kennt Ihr den. Wer also auf schnelle 3D-Action steht - im "Blastermobile" wär' noch ein Plätzchen frei ...

Unzählige Gegner, atemberaubend schnelle 3D-Grafik und eine neuartige Rotationstechnik sollen die biedere "Freundin" in eine Arcade-Maschine mit Hydrauliksitz verwandeln. Vier Sektoren gilt es zu verteidigen: Die Berge wegen der Minen (Kohle), das Meer wegen des Öls (Sprit), die Wälder wegen der Armeen (je mehr man hat, desto langsamer ist der Feind) und schließlich die Wüste, denn dort stehen die Waffenfabriken. Die Gebiete bekommt man auf einer Karte zu sehen, zusätzlich zeigt ein Radas örtliche darschirm Feindaufkommen. Vor dem Kampf muß das Schiff ausgerüstet werden, anfänglich reicht die Kohle aber kaum für's Nötigste ...

Die Grafik ist hübsch und das farbenfroh. durch schnelle Scrolling kommt der 3D-Effekt gut über den Screen. Auch die Sound-FX können sich hören lassen. An einen echten Hydraulik-Automaten reicht das Game natürlich nicht heran, aber die strategische Note hebt es deutlich von den sonstigen Harrier-Clones ab. Wer mit seinem "erballerten" Reichtum nicht klug haushält (fleißig Fabriken bauen, etc.), ist der gegnerischen Übermacht bald hilflos ausgeliefert! Umsichtige Feldherren hingegen dürfen in

einer "Star Wars"-ähnlichen Sequenz dem feindlichen Mutterschiff Atomrakete rücken - ein Treffer bedeutet Ruhe und Frieden für einen ganzen Sektor. Und was bedeutet der Rest? Na, was schon: daß Shockwave allemal ein Testspielchen wert ist! (T.Kansas/ml) Shockwave

Grafik: Sound: Handhabung: Spielidee:

einer

Leibe

mit

zu

Dauerspaß Red. Urteil

Variabel

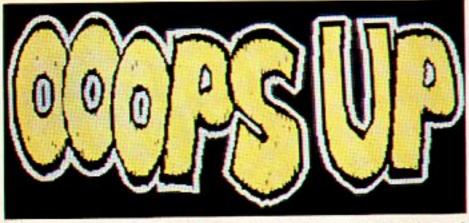
Preis: noch offen

Hersteller: Digital Magic Bezug: noch offen

Spezialität: Pro Sektor gibt es drei verschiedene Routen unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad: Von kurz und leicht bis lang und schwer.



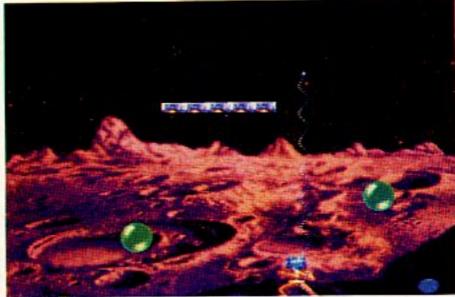
Sind die Minen in Gefahr, ist auch die Kohle in Gefahr!



Name und Soundtrack zu Demonwares neuem Game kommen von der Gruppe Snap, das Spielprinzip stammt von Arcade-Maschine der "Pang". Ist also gut gemixt schon halb gewonnen?

Statt der üblichen Hintergrundstory gibt es bei Ooops Up! einen putzigen Comic, der dem Spieler das Geschehen näherbringt: Ein knuddeliger kleiner Astronaut will sich ein Raumschiff zusammenbauen, um damit in die Weiten des Alls aufzubrechen. Dummerweise sind die Bauteile über 99 Planeten verteilt, auf denen tödliche große Blasen herumschweben, die es abzuschießen gilt. Bei jedem Treffer teilen sich die Dinso viele kleine (aber nicht minder tödliche) Blasen daraus. Erst nach mehreren "Zellteilungen" verschwinden die Bläschen komplett, und der Level ist gelöst. Jetzt noch schnell eine klei-

ger, und es werden doppelt



ne Münze einsacken, und wieder hat man einen neuen Bauteil für's Shuttle.

Wenn's nur so einfach wäre: Zwar gibt es allerlei Extras wie MG, Doppelschuß oder Symbole, die die Ballons verlangsamen bzw. einfrieren, trotzdem ist das Spiel frustrierend schwer! Grafisch darf man sich auch keine Wunder erwarten die Hintergründe sind ein bißchen monoton, und die Lichtreflexe auf den (gut animierten) Kugeln bewegen sich keinen Millimeter. Die Spielfigur ist dagegen recht lieb, auch der Gag,

daß man dem Bau des Raumschiffs optisch beiwohnen darf, hat etwas für sich. Das beste am Ganzen aber ist und bleibt der Soundtrack. Fazit: Was Ocean mit "Midnight Resistance" gelungen ist, hat Demonware leider nicht gepackt: Nämlich aus einer mittelmäßigen Arcade-Vorlage ein erstklassiges Computergame zu machen. (C. Borgmeier)

Ooops Up!

Grafik: Sound: Handhabung: Spielidee:

Dauerspaß: Preis/Leistung: 55%

56% Red. Urteil: Für Experten Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Demonware Bezug: Demonware Softwarehouse

Spezialität: Im Zwei-Spieler-Simultanmodus wird die Sache wesentlich interessanter und einfacher. Der Sound kann abgeschaltet werden.



| OH BRATASTICT SHE M | 18 | |
|---|-----|---|
| One FUNTASTICT-Shin XL | | |
| Due 4 and on weltliches "MUSS" für der was vom AMOGA und Spielen von 1. | | H |
| Spectorevoirs ad 1MB + Utr | 159 | _ |
| Armga Tools Plus | 41 | đ |
| Virus Killer Reper Util | 35 | _ |
| Amos Adversure Cress. | 115 | _ |
| 688 Attack Sub. (IMB) | 65 | |
| A-10 Teck Killer | 81 | |
| Advanced Tectical Fighter FS | 73 | |
| Air Support | 73 | |
| ADIANO | 69 | 4 |
| Armada 2525 | 81 | |
| BAT | 81 | - |
| Back to Puture 2 | 65 | - |
| Ballblazer Deluse | 85 | |
| Battle Maner Battle of Britain | 73 | |
| Big Run | 73 | |
| Billy the Kid | 69 | |
| Blades of Steel Icebookey | 89 | 8 |
| Bonenfieber | 73 | - |
| Bomber T.A.C. FSun. | 77 | |
| Born on 4th of July | 73 | |
| BSS Jane Seymor Fed Quest | 73 | |
| Carthago | 65 | |
| Carle Master | 62 | 1 |
| Champions of Krynn (1MB) | 73 | |
| Code Name Ice Man | 99 | |
| Cology Conqueror 3 D Tank | 73 | |
| Conquest of Camelot | 99 | |
| Corporation | 73 | |
| Crick Down | 65 | |
| Спант | 81 | |
| Depocies | 65 | 4 |
| Das Haus | 59 | - |
| Delta | 73 | |
| Die Hard | 65 | |
| Dogs of War | 51 | - |
| Drachen von Lass | 69 | |
| Drag on Plight | 81 | 1 |
| Dragon Wars (BT 4) | 73 | |

Die Auswahl komplett -

Und der Service super.

Sie finden kein Versandhaus,

das mehr für seine Kunden tut !

Alle Preise o.k. -

| Dragons of Flame | |
|---|--|
| Drakkben | |
| Dungeon Master (IMB) | |
| DM2 Chase Strikes Back | |
| Dynasty Wars East vs. West Berlin 48 | |
| Elvira (PeraNight 2) | |
| Enchanted Land | |
| Eacape from Colditz | |
| F-19 Stealth Fighter | |
| F-29 Retalisor | |
| Falcon 2 Intruder Far West | |
| Final Command | |
| Fire & Branstone | |
| Flimbos Quest | |
| Flood | |
| Frontier Commender | |
| Global Commander Globalous | |
| Great Courts Torms | |
| Gunship | |
| Hard Drivin Simulator | |
| Handall 2 | |
| Harley Davidson Road | |
| Harricana Snowmob. Heavy Metal | |
| Here with the Cluss | |
| Heroes of Lance | |
| Heroes Quest (1MB) | |
| Hox Rod | |
| Hupters Moon If it moves: Shoot It I | |
| Imperium 2020 | |
| Indiana Jones | |
| Inspektor Griffle | |
| Intern Terms 3D | |
| Intruder (Ubisoft) | |
| Iron Lord | |
| Italy 90 Soccer | |
| 1. Nickless Unknoted | |
| Jonny Quest | |
| Kaser (IMB) | |
| Khalaan Kish Off 2 (1979) | |
| Kick Off 2 (1MH) Kid Gloves | |
| Killing Cloud | |
| Kings Bounty | |

Alle guten Original-Spiele

der internationalen Hersteller

der vollen Hersteller-Garantie

mit kompletter Ausstattung.

Alle Marken-Produkte mit

| Descriptions | 65 | | Legand of Billy Bounder | - |
|-------------------------------------|-----|-------|---|---|
| Dragons of Flame Drakkben | 68 | d | Legend of Facryhail | 9.5 |
| Dungeon Master (1MB) | 73 | ă | Leisure Larry 3 (1MB) | 0 |
| DM2 Chaos Strikes Back | 73 | - | LHX ALK'S Chopper | 9 |
| Dynasty Wers | 65 | d | Logo | 5 |
| East vs. West Berlin 48 | 73 | d | Loon | . 8 |
| Elvirs (PersNight 2) | 77 | 87.13 | Lords of Chaos | 6 |
| Enchanted Land | 73 | | Lost Duschmen Mine | 5 |
| Eacape from Colditz | 73 | | Mad TV | 7 |
| F-19 Stealth Fighter | 81 | | Manchester United | 8 65 7 6 7 7 7 7 6 6 7 8 7 6 6 7 |
| F-29 Resaltmor | 69 | | Maniac Manage | 7. |
| Falcon 2 Intruder | 99 | | Metal Gear | . 7. |
| Far West | 73 | 4 | Midwinter | 7. |
| Final Command | 73 | 4 | Might & Magic 2 | 7 |
| Fire & Brimstone | 73 | | Milestones | 6 |
| Flimbos Quest | 65 | | Mindrell Ultimate Dext | 6 |
| Flood | 73 | . 6 | M.U.D.S. Mud Sports | 7 |
| Frontier | 73 | | N. Y. Warrion (1MB) | 8 |
| Clobal Commander | 73 | | Necrocom | |
| Globulous | 73 | 2 | Nauromancer | |
| Great Courts Tomis | 73 | d | Night Force | 2 |
| Ounship | 65 | 150 | Nigte Humer | |
| Hard Drivin Simulator | 73 | d | Nuclear War Conflict Oil Imperium | |
| Handrall 2 | 77 | | | 657777756668657777777777777777777777777 |
| Harley-Davidson Road | 73 | d | Operation Stealth Operation Thursderbolt | |
| Harric ena Soowmob. | 65 | | Orienal Genes | 7 |
| Heavy Metal | 57 | d | Paradroid 90 | 7 |
| Here with the Cluss Heroes of Lance | 65 | ď | Photon Storm | 27 |
| Heroes Quest (1MB) | 89 | | Pinhall Magic | 5 |
| Hox Rod | 65 | | Pro-mania | 6 |
| Hupters Moon | 73 | | Pirmen | 6 |
| If a moves: Shoot it ! | 73 | | Police Quest 2 (1MB) | 8 |
| Imperium 2020 | 73 | | Pool of Rutinoce (1MH) | 6 |
| Indiana Jones | 73 | d | Pop Up | 5 |
| Inspektor Gnffle | 61 | d | Powerdruft. | 6 |
| lotero Termis 3D | 73 | | Powermonger | 7 |
| Intruder (Ubisoft) | 73 | d | Projectyle | 7 |
| lovest | 65 | d | Prophocy 1 Viting Child | 7 |
| Iron Lord | 73 | d | Q8 Ford Cosw. 4x4 Rallyr | 6 |
| Italy 90 Soccer | 6.5 | | Qatbol | 3 |
| 1. Nickless Unknoted | 6.5 | | Ra Strategie | |
| Jonny Quest | 73 | | Rainbow Island (BB 2) | . 0 |
| Kaiser (IMB) | 111 | d | Rank Xeros | |
| Khalaan | 73 | đ | Rat Pack | |
| Kick Off 2 (1MB) | 65 | | Reederei | |
| Kid Gloves | 73 | d | Rescue to Practalus Resolution 101 | |
| Killing Cloud | 81 | | Rick Dangerous 2 | 2 |
| Kings Bounty | 89 | | Raders of Rohan | - 9 |
| Kings Quast 4 (1MB) | 73 | đ | Regs of Meduca | |
| Knight + Fight Knights of Legand | 77 | | Rater (1MB) | 6 5 5 5 6 6 7 7 7 4 7 6 6 7 7 7 6 6 7 7 7 6 6 7 7 7 6 6 7 7 7 7 7 6 7 |
| Last Banks | 69 | d | Robot Commander | |
| Las Nejs 2 | 65 | ď | Rod-Land | 7 |
| | - | - | | |

| Legand of Billy Bounder | 69 | 4 | Rocker Drift |
|-------------------------------------|---------|-----|--------------------------------|
| Legand of Faceghad | 73 | d | Rotos |
| Leisure Larry 3 (LMB) | 99 | | Saint Thomas |
| LHX Alack Chopper | 99 | 2 | samura. |
| Logo | 57 | d | See |
| Loon | 81 | d | Secret of Silver Blades |
| Lords of Chaos | 65 | | Shadow of the Beast 2 |
| Lost Duschmen Mine | 73 | d | Sherman M4 Tank Shock Wave |
| Mad TV | 65 | · G | |
| Manchester United Maniac Manaion | 73 | d | SenCay Terra Edia |
| Metal Gear | 73 | * | Slabs |
| Midwinter | 73 | d | Shy Spy Secret Agent |
| Might & Magic 2 | 73 | | Spow Strike |
| Milestones | 65 | d | Sonic Boom |
| Mindrell Ultimate Dext | 65 | | Space Quest 3 (1MB) |
| M U.D.S. Mud Sports | 73 | 4 | Space Rogue (Elite 2) |
| N. Y. Warnon (1MB) | 89 | | Special Crime Investigation |
| Nacronom | 73 | d | Spindary 2 |
| Nauromancer | 65 | 4 | Star Command |
| Night Force | 65 | 4 | Star Trek 5 - Final Frontier |
| Nigte Humer | 73 | d | Starflight |
| Nuclear War Conflict | 65 | | Stormlord 2 - Deliverance |
| Oil Imperium | 54 | d | Stural Car Racer |
| Operation Stealth | 73 | | Super Wanderboy |
| Operation Thunderbolt | 53 | d | Swiv |
| Oriental Games | 73 | | Team Yank or |
| Paradroid 90 | 73 | | Temage Mutant Turtle Ninja |
| Photon Storm | 73 | 4 | Tenna Cup |
| Pinhall Magic | 57 | d | The Colonels Bequest |
| Pro-mania | 65 | | The Lost Patrol |
| Pirece | 65 | d | The Plague |
| Police Quest 2 (1MB) | 65 | | The Teller Thome Park Myst. |
| Pool of Radiance (LMB) | 53 | d | Tie Break Tennis |
| Pop Up Poweránii | 65 | d | Torvak the Warner |
| Powermonger | 73 | d | Tower Frank fun |
| Projectyle | 73 | d | Transworld |
| Prophacy I Vising Child | 73 | 3 | Turrican |
| Q8 Ford Coaw, 4x4 Rallye | 65 | d | TV Sports - Backetball |
| Oatbol | 59 | d | Twin World |
| Ra Strategie | 57 | d | Ultima 5 |
| Rainbow Island (BB 2) | 6.5 | 4 | Ultima 6 |
| Rank Xeros | 73 | d | Universal Milit. Sursul. 2 |
| Ret Pack | 73 | | Univers 3 |
| Reederei | 49 | đ | Unnal |
| Rescue to Practalus | 73 | | Venderia |
| Resolution 101 | 65 | | Venus (1MB) |
| Rick Dangerous 2 | 73 | 4 | Wayne Greatky Icebookey (IMII) |
| Riders of Rohan | 73 | | War Jeep |
| Rings of Median | 65 | 6 | WellTria (Tetria 2) |
| Rater (1M05) | 47 | d | Windwalker |
| Robot Commander | 59 | d | Wings Flight Sim |
| Rod Land | 73 | | Wpe Out |
| | | | |
| Von Mo - Do 10-12 ur | d 14-17 | 7 | |
| und freitags bis 15 Uh | e live | W. | (3) |
| Zanilland Teltags bis 15 Un | ilive, | - | |
| | | | |

Wolfpack Wonderland World Cup Soccer (1MB) Wreckers 95 75 65 75 75 Xenophobe Zak McKracko Wir haben auch alle anderen Amiga. Spiele, nur können wir nicht alle bier unterbrangen. Fordem Sie die deshalb die vollatändige A. Line. mit allen Spielen für Ihren AMIGA an. Ihre FUNTASTIC Liste kommt alle 6 Woche

and rwar absolut gratis and unverbindlich! Einige Titel dieser Anzeige sind noch An-kündigungen für die nachsem Wechen - diese neum Spiele sollten Sie jedoch jetzt sofon re-servieren - Ausbiefenung erfolgt nach Bestell-Datum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei den anderen seben, gibt's bei uns nach: Fast immer billiger - meistens schnelleri

Bostelleingang +1 = Vernandrag Falls verfügber. Irman, Anderung und Teilheferungen sind jederzeit vorbebalten. Wir hefem schnellisten: inmer per Post & nur per Nachnalane + DM 8 - , und im Ausland (-14% di Stouet, +16 -). Drucklegung dieser Anzeige: 27, Aug. 90 a). Alle vorbengen Anzeigen -/ Listen-Preise werden hierma ersetzt. werden hiermit ersetzt





FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 140209. Müllerstr. 44 (kein Ladengeschäft) D - 8000 München 5

Telefon. 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268 138

100% FUNTASTIC ComputerWare



Zu allen anderen Zeiten und ganz

speziell am Wochenende unser

telefonischer Bestell-Service.

Sprechen Sie deutlich. Danke

Prüfen Sie die Software, vor dem Kauf!

Endlich nicht mehr die "Katze-im-Sack" kaufen!

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c Spandau - Schönwalder Str. 65

SoftPower Stationen

Moabit - Stromstraße 55 Neukölln - Lahnstraße 94

Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN - SERVICE 030/492 20 56 - 10.00-18.20

VERSAND - SERVICE 030/375 60 13 - 10.00-18.30

NEUEROFFNUNG!

SoftPower Filiale

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für * Amiga * Atari * C-64 * PC *

Täglich Neuheiten!

Ständig Sonderposten!

Gegen Vorlage dieser Werbung, erhalten Sie kostenlos eine Viruskiller-Diskette!

Hildesheimer Str. 118 3000 Hannover 1 Tel.:0511/809 44 84

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

Hit des Monats

X-COPY Professional

neueste Version mit Hardware, incl. Porto & Verpackung

nur 89,- DM

SoftPower Schönwalder Str. 65 D-1000 Berlin 2

SZENE

Was Ihr schon immer über die Szene wissen wolltet, aber kaum zu fragen gewagt habt - heute schlägt die Stunde der Wahrheit! Diesmal beantwortet Dr. Freak Eure Fragen...

Andreas aus Stuttgart hat von einem Raubkopierer gehört, bei dem die Polizei fündig wurde. Nach zwei Wochen erhielt er seine Disketten (gelöscht) zurück, sonst sei ihm nichts passiert. Läuft das immer so?

Das hängt ganz von der jeweiligen Polizeibehörde ab, mancherorts kommt man mit einer Verwarnung davon, anderswo wird gleich der Staatsanwalt eingeschaltet. In den meisten Fällen ist man aber zumindest seine Disketten los, im Wiederholungsfall kommt es fast immer zu einer Verhandlung. Auch das Alter des Beschuldigten spielt eine große Rolle - Minderjährige werden ganz anders behandelt als (strafrechtlich) Volljährige. Am wichtigsten ist natürlich, was und wieviel die Polizei letztlich beweisen kann...

Oliver würde gerne erfahren, was eigentlich aus früher sehr bekannten C 64-Gruppen, wie z.B. "ECA", "Dynamic Duo" oder "Section 8" geworden ist.

Praktisch alle hat es zu den 16 Bit-Rechnern verschlagen, wo sie mehr oder weniger lange weiter aktiv waren. Allerdings sind die meisten inzwischen im "legalen Business" gelandet. Gut möglich also, daß Du auf Deinem Amiga schon mal ein Game gespielt hast, das von einer dieser "Legenden" programmiert wurde!

DUC of Tuff Crew hat im letzten Szenebericht gelesen,

daß Mr. X beinahe in die Falle bei der PLK getappt wäre, obwohl er dachte, das sei eine sichere Sache. Außerdem versteht er nicht, warum wir keine Kleinanzeigen mit PLK-Nummern veröffentlichen.

"Sicher" waren die PLKs schon mal - vor langer, langer Zeit! Heutzutage warten die Polizisten einfach in der Post; sobald der Bösewicht auftaucht, gibt ihnen der Postbeamte einen Tip, und die Falle schnappt zu. Deshalb haben sich viele Raubkopierer auf ausländische Postämter spezialisiert (es sei denn, sie wären prima Mittelstreckenläufer...). Postfächer fallen von Anfang an unter den Tisch, weil man dafür ja seine Adresse angeben muß.

Was unsere Kleinanzeigen betrifft, so mußt Du das einfach so sehen: Zwar sind wir bestimmt keine Moralapostel, aber neben allen rechtlichen Bedenken ist der Joker nunmal nicht als Forum für illegale Aktivitäten gedacht – sorry!

Mike aus Villingen fragt sich, woher Dr. Freak all seine Insider-Informationen bekommt, und wüßte gerne, ob er selbst zum "Sumpf" gehört oder gar bei der Polizei ist!? Weder Sumpf, noch Polizei – unparteiischer als Dr. Freak ist noch nichtmal ein WM-Schiedsrichter! Nein, gründliche Recherchen und gute Kontakte (auch zur Szene) gehören einfach zum journalistischen Hand-

werkszeug.

Gerhard aus Lienz hat gleich einen ganzen Fragenkatalog geschickt:

1. Muß man Strafe zahlen, wenn man beim Kopieren erwischt wird?

2. Kann man sich weigern, wenn plötzlich ein Beamter vor der Tür steht und den Computer sehen will?

3. Zahlt es die Versicherung, wenn man erwischt wird?

4. Muß man vor Gericht gehen?

5. Bekommt man einen Anwalt zugestellt?

6. Muß man die Gerichtskosten bezahlen?

Sechs Fragen - sechs Antworten:

 Beim ersten Mal vielleicht
 noch nicht; wenn man es gewerbsmäßig macht, bestimmt.

 Weigern kann man sich immer, aber ob's was nützt?
 Nein, natürlich nicht.
 Stell Dir mal vor, es gäbe wirklich eine Versicherung gegen Straftaten...!

Kommt ganz auf den Einzelfall an (Alter, Schwere und Umfang des Delikts etc.).

 Nein, den mußt Du schon selbst beauftragen, bzw. Deine Eltern.

 Gerichtskosten muß man immer dann zahlen, wenn man verurteilt wird – ein glatter Freispruch ist (natürlich) kostenlos.

Zum Schluß möchte ein Herr (oder Frau?) Anonym noch wissen, woher man "Piraten-Magazine" bekommt.

Cracker-Magazine kommen

(oh, Überraschung!) genau daher, wo auch die Raubkopien herkommen. Du möchtest doch jetzt hoffentlich keine Adressen wissen?!

So, das wär's gewesen mit unserem Frage- und Antwortspiel. Wenn Ihr noch mehr wissen wollt, dann schreibt uns:

Joker Verlag
Dr. Freak
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
Bis in vier Wochen,
Euer



Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

| PC Engine RGB + 1 Spiel PC Engine Super Grafx + Battle Ace RGB-Colour Booster Joyboard Joystick Sonderangebot: CD-ROM Darius Golden Axe Red Alert Sidearms Special Wonderboy Monsterlair 5-Player-Adapter Hori Commander Joypad Armed F Atomic Robo Kit Bloody Wolf Blodia Chase HQ City Hunter Cybercore Dragon Spirit Dungeon Explorer F-1 Triple Battle Final Lap Twin Genpei Gunhed Heavy Unit Knightrider Motocycle Mr. Heli Nectaris Neutopia New Zealand Story Ordyne PC Kid Paranoia R-Type I Sokoban Son Son II Side Arms Space Invaders Super Volleyball Tiger Road USA Pro Basketball Volfiev | | |
|--|-------------------------|---|
| PC Engine Super Grafx + Battle Ace RGB-Colour Booster Joyboard Joystick Sonderangebot: CD-ROM Darius Golden Axe Red Aler! Sidearms Special Wonderboy Monsterlair 5-Player-Adapter Hori Commander Joypad Armed F Atomic Robo Kit Bloody Wolf Blodia Chase HQ City Hunter Cybercore Dragon Spirit Dungeon Explorer F-1 Triple Battle Final Lap Twin Genpei Gunhed Heavy Unit Knightrider Motocycle Mr. Heli Nectaris Neutopia New Zealand Story Ordyne PC Kid Paranoia R-Type I Sokoban Son Son II Side Arms Super Volleyball Tiger Road USA Pro Basketball 119, "" 19, "" 19, "" 19, "" 19, "" 19, "" 19, "" 19, "" 19, "" 119, | PC Engine RGB + 1 Spiel | 449,- |
| RGB-Colour Booster 79,- Joyboard 199,- Joystick 99,- Sonderangebot: CD-ROM 699,- Darius 139,- Golden Axe 139,- Red Alert 139,- Sidearms Special 139,- Wonderboy Monsterlair 139,- 5-Player-Adapter 59,- Hori Commander Joypad 59,- Armed F 119,- Atomic Robo Kit 119,- Bloody Wolf 119,- Blodia 119,- Chase HQ 119,- City Hunter 119,- Cybercore 119,- Dragon Spirit 99,- Dungeon Explorer 119,- F-1 Triple Battle 119,- Final Lap Twin 109,- Genpei 119,- Gunhed 109,- Heavy Unit 119,- Knightrider 119,- Mr. Heli 119,- New Zealand Story 119,- Ordyne <td></td> <td></td> | | |
| Sonderangebot: CD-ROM 699. | | 79,- |
| Sonderangebot: CD-ROM 699. | Joyboard | |
| Sonderangebot: CD-ROM G99, Golden Axe 139, Golden Special 119, | Joystick | 99,- |
| Darius Golden Axe Red Alert Sidearms Special Wonderboy Monsterlair 5-Player-Adapter Hori Commander Joypad Armed F Atomic Robo Kit Bloody Wolf Blodia Chase HO City Hunter Cybercore Dragon Spirit Dungeon Explorer F-1 Triple Battle Final Lap Twin Genpei Gunhed Heavy Unit Knightrider Motocycle Mr. Heli Nectaris Neutopia New Zealand Story Ordyne PC Kid Paranoia R-Type I Sokoban Son Son II Side Arms Space Invaders Super Volleyball Tiger Heli Tiger Road USA Pro Basketball 139, " 139, " 139, " 139, " 149, " 149, " 149, " 149, " 149, " 149, " 159, " 169, " 179, " | Sonderangebot CD-ROM | |
| Sidearms Special 139,- *** Sidearms Special 139,- *** Wonderboy Monsterlair 139,- *** 5-Player-Adapter 59,- | | |
| Sidearms Special 139, 13 | Golden Axe | |
| Wonderboy Monsterlair | Red Alert | 135, |
| 5-Player-Adapter 59, Hori Commander Joypad 59, Armed F 119,- " Bloody Wolf 119,- " Blodia 119,- " Chase HQ 119,- " City Hunter 119,- " Cybercore 119,- " Dragon Spirit 99,- " Drungeon Explorer 119,- " F-1 Triple Battle 119,- " F-1 Triple Battle 119,- " Final Lap Twin 109,- " Genpei 119,- " Gunhed 109,- " Heavy Unit 119,- " Knightrider 119,- " Knightrider 119,- " Motocycle 119,- " Nectaris 119,- " Nectaris 119,- " Neutopia 119,- " Neutopia 119,- " New Zealand Story 119,- " Ordyne 119,- " Ordyne 119,- " Sokoban 119,- " | | |
| Hori Commander Joypad | | 139,- |
| Armed F Atomic Robo Kit Bloody Wolf Blodia Chase HO City Hunter Cybercore Dragon Spirit Dungeon Explorer F-1 Triple Battle Final Lap Twin Genpei Gunhed Heavy Unit Knightrider Motocycle Mr. Heli Nectaris Neutopia New Zealand Story Ordyne PC Kid Paranoia R-Type I Sokoban Son Son II Side Arms Space Invaders Super Volleyball Tiger Heli Tiger Road USA Pro Basketball 119, "" 1 | | |
| Atomic Robo Kit 119, | Hori Commander Joypad | |
| Bloody Wolf | | 119,- |
| Blodia | | 119,- |
| Chase HO 119, ** City Hunter 119, ** Cybercore 119, ** Dragon Spirit 99, ** Dungeon Explorer 119, ** F-1 Triple Battle 119, ** Final Lap Twin 109, *** Genpei 119, ** Gunhed 109, *** Heavy Unit 119, ** Knightrider 119, ** Motocycle 119, ** Mr. Heli 119, ** Neutopia 119, ** New Zealand Story 119, ** Ordyne 119, ** PC Kid 119, ** Paranoia 119, ** R-Type I 89, *** Sokoban 119, ** Son Son II 119, ** Side Arms 109, ** Space Invaders 119, ** Super Volleyball 119, ** Tiger Road 119, ** USA Pro Basketball 119, ** | Bloody Wolf | 119,- |
| City Hunter Cybercore Dragon Spirit Dungeon Explorer F-1 Triple Battle Final Lap Twin Genpei Gunhed Heavy Unit Knightrider Mr. Heli Nectaris Neutopia New Zealand Story Ordyne PC Kid Paranoia R-Type I Sokoban Son Son II Side Arms Space Invaders Super Volleyball Tiger Heli Tiger Road USA Pro Basketball 119, " | | 119,- |
| Clybercore | | 119,- |
| Dragon Spirit 99,-** Dungeon Explorer 119,-** F-1 Triple Battle 119,-** Final Lap Twin 109,-** Genpei 119,- Gunhed 109,-** Heavy Unit 119,-** Knightrider 119,-** Mr. Heli 119,-** Neutopia 119,-** New Zealand Story 119,-** Ordyne 119,-** Ordyne 119,-** PC Kid 119,-** Paranoia 119,-** R-Type I 89,-** Sokoban 119,-** Son Son II 119,-** Side Arms 109,-** Space Invaders 119,-** Super Volleyball 119,-** Tiger Heli 119,-** Tiger Road 119,-** USA Pro Basketball 119,-** | | 113. |
| Dragon Explorer P-1 Triple Battle Final Lap Twin Genpei Gunhed Heavy Unit Knightrider Mr. Heli Nectaris Neutopia New Zealand Story Ordyne PC Kid Paranoia R-Type I Sokoban Son Son II Side Arms Space Invaders Super Volleyball Tiger Heli Tiger Road USA Pro Basketball 119, "" 119, | | |
| F-1 Triple Battle | Dragon Spirit | 99,- |
| Final Lap Twin 109,- " Genpei 119,- Gunhed 109,- " Heavy Unit 119,- " Knightrider 119,- Motocycle 119,- " Mr. Heli 119,- " Nectaris 119,- " Neutopia 119,- " New Zealand Story 119,- " Ordyne 119,- " Ordyne 119,- " Paranoia 119,- " R-Type I 89,- " Sokoban 119,- " Tiger Heli 119,- " Tiger Heli 119,- " Tiger Road 119,- " USA Pro Basketball 119,- " | Dungeon Explorer | 119, |
| Genpei 119,- Gunhed 109,- Heavy Unit 119,- Knightrider 119,- Motocycle 119,- Mr. Heli 119,- Nectaris 119,- Neutopia 119,- New Zealand Story 119,- Ordyne 119,- Ordyne 119,- PC Kid 119,- PC Kid 119,- Paranoia 119,- R-Type I 89,- Sokoban 119,- | | 119, |
| Gunhed 109,- *** Heavy Unit 119,- ** Knightrider 119,- Motocycle 119,- ** Mr. Heli 119,- ** Nectaris 119,- ** Neutopia 119,- ** New Zealand Story 119,- ** Ordyne 119,- ** PC Kid 119,- ** Paranoia 119,- ** R-Type I 89,- ** Sokoban 119,- ** Sokoban 119,- ** Sokoban 119,- ** Sopace Invaders 119,- ** Space Invaders 119,- ** Super Volleyball 119,- ** Tiger Heli 119,- ** Tiger Road 119,- ** USA Pro Basketball 119,- ** | | 109,- |
| Heavy Unit | | |
| Heavy Unit Hea | | 109,- |
| Molocycle 119,- ** Mr. Heli 119,- ** Nectaris 119,- ** Neutopia 119,- ** New Zealand Story 119,- ** Ordyne 119,- ** Ordyne 119,- ** PC Kid 119,- ** Paranoia 119,- ** R-Type I 89,- ** Sokoban 119,- ** Sokoban 119,- ** Son Son II 119,- ** Side Arms 109,- ** Space Invaders 119,- ** Super Volleyball 119,- ** Tiger Heli 119,- ** Tiger Road 119,- ** USA Pro Basketball 119,- ** | | 119,- |
| Mr. Heli 119,- " Nectaris 119,- " Neutopia 119,- " New Zealand Story 119,- " Ordyne 119,- " PC Kid 119,- " Paranoia 119,- " R-Type I 89,- " Sokoban 119,- " Sokoban 119,- " Son Son II 119,- " Side Arms 109,- " Space Invaders 119,- " Super Volleyball 119,- " Tiger Heli 119,- " Tiger Road 119,- " USA Pro Basketball 119,- " | | |
| Nectaris | | |
| New Zealand Story | | |
| New Zealand Story 119,-" Ordyne 119,-" PC Kid 119,-" Paranoia 119,-" R-Type I 89,-" Sokoban 119,-" Son Son II 119,-" Side Arms 109,-" Space Invaders 119,-" Super Volleyball 119,-" Tiger Heli 119,-" Tiger Road 119,-" USA Pro Basketball 119,-" | | |
| Ordyne | | |
| PC Kid 119,- *** Paranoia 119,- *** R-Type I 89,- *** Sokoban 119,- ** Son Son II 119,- *** Side Arms 109,- ** Space Invaders 119,- ** Super Volleyball 119,- *** Tiger Heli 119,- *** USA Pro Basketball 119,- *** | | |
| Parancia 119, ** R-Type I 89, *** Sokoban 119, ** Son Son II 119, ** Side Arms 109, ** Space Invaders 119, ** Super Volleyball 119, ** Tiger Heli 119, ** Tiger Road 119, ** USA Pro Basketball 119, ** | | |
| R-Type I 89. *** Sokoban 119. *** Son Son II 119. *** Side Arms 109. ** Space Invaders 119. ** Super Volleyball 119. *** Tiger Heli 119. *** Tiger Road 119. ** USA Pro Basketball 119. *** | | |
| Sokoban | P. Tupo I | |
| Son Son II | | 111111111111111111111111111111111111111 |
| Side Arms 109,- " Space Invaders 119,- " Super Volleyball 119,- " Tiger Heli 119,- " Tiger Road 119,- " USA Pro Basketball 119,- " | | |
| Space Invaders 119,- ** Super Volleyball 119,- ** Tiger Heli 119,- ** USA Pro Basketball 119,- ** | | |
| Super Volleyball 119,- ** Tiger Heli 119,- ** USA Pro Basketball 119,- ** | | |
| Tiger Heli 119,- *** USA Pro Basketball 119,- *** | | |
| Tiger Road 119,- " USA Pro Basketball 119,- " | | |
| UŠA Pro Basketball 119,- ** | Tiger Road | 119 - ** |
| Volfiev 119 * | USA Pro Basketball | 119- ** |
| | | 119 * |

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

| Konsole + 1 Spiel | 449,- |
|------------------------|----------|
| Joystick | 99 |
| Afterburner | 139 |
| Air Driver | 139 |
| Assault Suit Leynos | 139 * |
| Final Blow | 139 |
| Ghouls and Ghosts | 139 *** |
| Golden Axe | 139,- ** |
| Herzog II | 139 * |
| Kujakuoh II | 139,- ** |
| New Zealand Story | 139 *** |
| Rambo III | 139 ** |
| Real Sports Basketball | 139 *** |
| Sokoban | 119,- ** |
| Super Hans On | 139,- ** |
| Super Hang On | 139,- |
| Super Masters Golf | |
| Super Shinobi | |
| Tatsujin | 139,- ** |
| World Cup Soccer | 138,- |
| Zoom | 119,- |
| | |

Neuheiten für Amiga

| Codename: Iceman | 119,- |
|----------------------|-------------|
| Conquests of Camelot | 119,- |
| Flood | auf Anfrage |

| Imperium King's Quest IV | auf Anfrage 119 |
|-----------------------------|--------------------|
| Klax | 59 |
| Loom | auf Anfrage |
| Midnight Resistance | auf Anfrage |
| Might and Magic II | auf Anfrage |
| Neuromancer | 75,- |
| Operation Stealth | auf Anfrage |
| Pirates | 79,- |
| Police Quest II | 119,- |
| Red Storm Rising | auf Anfrage |
| Shadow of the Beast II | auf Anfrage |
| The Colonel's Bequest | 119,- |
| Their finest Hour | 89,- |
| Ultima V | auf Anfrage |
| Unreal | 89 |

Amiga Bestseller-Classics

| 688 Attack Sub | 79,- ** |
|--|---------|
| Bloodwych | 75,- ** |
| Bloodwych Data Disc | 49,- ** |
| Bomber | 75,- * |
| Budokan | 75 ** |
| and the state of t | 79 * |
| Conqueror | 79 * |
| Drakkhen | 10,- |
| Dungeon Master 1 MB | 10,- |
| F-16 Falcon | 10,- |
| F-16 Mission Disc | 58,- |
| F-16 Combat Pilot | 69,- ** |
| F-29 Retaliator | 75,- " |
| Fire Brigade 1MB | 89,- ** |
| Grand Prix Circuit | 79,- ** |
| Great Courts | 69 ** |
| Hard Drivin' | 59 ** |
| Indiana Jones Adv. dt. | 69 ** |
| | 79,- * |
| Iron Lord | |
| It came from the Desert 1MB | 89,- ** |
| Kaiser | 109,- |
| Kick Off | 49,* |
| Kick Off Extra Time | 33,- |
| Lords of the Rising Sun | 89,- " |
| Leisure Suit Larry II | 99,- * |
| Manchester United | 69,- " |
| Maniac Mansion | 79 ** |
| Midwinter | 79,- " |
| Ninja Worriors | 59 * |
| North & South | 79 ** |
| Omega | 89 * |
| | 69,- * |
| Pipe Mania | 59 * |
| Player Manager | |
| Populous | 03,- |
| Populous Data Disc prom. Land | 20,- |
| Powerdrift | 09 |
| Rainbow Islands | 09,- |
| Rings of Medusa | 10, |
| Shadow of the Beast | 99,- * |
| Sim City 1MB / 512K | 89 * |
| Space Rogue | 79,- * |
| Space Quest III 1MB | 89,- * |
| Starflight | 69,- * |
| Star Command | 79,- * |
| | 75,- * |
| Stunt Car Racer | |
| TV Sports Football | 69,- |
| TV Sports Basketball | 13, |
| Testdrive II | 10, |
| Tie Break | 69,- * |
| Tower of Babel | 75,- * |
| Xenomorph | 69 * |
| 1 MB-Ram + Dragons Lair | Web. |

Amiga

| Airborne Ranger | 75 * |
|-----------------------|--------|
| Armada | 79 * |
| Austerlitz | 75 |
| Balance of Power 1990 | 79 * |
| Bards Tale I | 69 * |
| Bards Tale II | 69,- * |
| Battle Chess | 69,- * |
| Battle Hawks 1942 | 59,- |
| Battle Tech | 79,- * |
| Block Out | 79 |
| Borodino | 69,- * |
| | |

| Bundesligamanager | 59,- | |
|--|--------------|-----|
| Cabal Chambara of Shaplin | 0.0 | |
| Chambers of Shaolin Chase H.Q. | 69,- 69,- | |
| Chickamauga | 79,- | |
| Colony | 79,- | |
| Cycles | 69,- | ** |
| Day of the Pharaoh | 79,- | |
| Dragons Breath | 89,- | |
| Dragons Lair 2 E.S.S. | 19,- | |
| Elite | 69,- | |
| Ferrari Formula One | 69,- | ** |
| Fighting Soccer | 69,- | |
| Forgotten Worlds | 69,- | |
| Full Metal Planet | 69,- | |
| Ghostbusters II | 69,- | *** |
| Gold of the Americas Grand Monster Slam | 69,- 59,- | |
| Grand Monster Slam Gettysburg | 79,- | |
| Gunship | 79,- | ** |
| Hard'n Heavy | 59,- | |
| Hot Rod | 69,- | |
| Interceptor | 69,- | *** |
| Kampfgruppe | 79,- | |
| Keef the Thief | 69,- 59,- | |
| Kenny Dalglish Soccer Kid Glove | 69 | |
| Kings Quest Triple Pack | 89 | |
| Kingdom of England | 69 | |
| Kult | 59,- | ** |
| Laser Squad | 59,- | :: |
| Leisure Suit Larry | 69,- | |
| Manchester UTD | 69,- | |
| Manhunter Micropose Soccer | 89,÷ | ** |
| Never Mind | 59,- | |
| New Zealand Story | 69,- | ** |
| Oil Imperium | 59,- | |
| Omniplay Basketball | 69,- | * |
| Operation Thunderbolt | 69,- | |
| Outlands | 59,- | |
| Paperboy Police Quest | 59,- 79,- | ** |
| Powerdrome | 69,- | |
| R-Type | 69 | |
| Risk | 59,- | m |
| Rock'n Roll | 69,- | • |
| Roller Coaster | 69,- | |
| Quartz Seramble Spirite | 69,- | |
| Scramble Spirits Shinobi | 59 | |
| Shogun | 79 | |
| Shufflepuck Cafe | 59,- | |
| Silent Service | 69,- | • |
| Slayer | 59,- | |
| Soccer Manager plus | 49,- | |
| Stadt der Löwen Star Glider II | 69 | *** |
| Star Wars Trilogie | 59 | |
| Stellar Crusade | 99,- | |
| Stormlord | 59,- | |
| Stryx | 59,- | |
| Summer Edition | 69,- | |
| Super Cars | 59,- | |
| Super League Soccer Super Wonderboy | 69 | |
| Turn It | 49 | |
| Twin World | 69,- | |
| Ultima III | 69,- | |
| Ultima IV | 79,- | |
| Universal Military Sim. | 75,- | |
| Untouchables Waterloo | 69,- | |
| Wayne Gretzky Icehockey | 69. | 4.4 |
| Weird Dreams | 79. | |
| Westphaser | 99,- | |
| Windwalker | 89,- | |
| Zak McKraken | 69,- | |
| Zork Zero | 79,- | |

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag belegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland)
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Versandzentrale:

Drygalskiallee 31 8000 München 71

Laden München:

Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 0 89 / 5 02 24 46

Laden Nürnberg:

Jakobsplatz 2 8500 Nürnberg Tel.: 09 11 / 20 30 28

089/786044







Was ist der Unterschied zwischen einem Spitzenreiter unserer Gamecharts und einem Flieger? Eigentlich keiner, weil: Runter kommen sie immer! Willkommen zum monatlichen Rundflug durch die Höhen und Tiefen der Spielelandschaft...

Redaktionscharts

- 1. F-19 STEALTH FIGHTER
- 2. OPERATION STEALTH
- 3. RED STORM RISING
- 4. CONQUESTS OF CAMELOT
- 5. DINO WARS
- 6. MIDNIGHT RESISTANCE
- 7. NEUROMANCER
- 8. FLOOD
- 9. IMPERIUM
- 10. LOOM

Lesercharts

- 1. (4) PIRATES!
- 2. (2) INDIANA JONES (ADV.)
- 3. (1) SIM CITY
- 4. (3) IT CAME FROM THE DESERT
- 5. (7) KICK OFF
- 6. (5) POPULOUS
- 7. (9) RAINBOW ISLANDS
- 8. (8) NORTH & SOUTH
- 9. (-) KICK OFF 2
- 10. (6) TV SPORTS BAS-KETBALL

Scherz beiseite: Vor dem Abstieg kommt immer noch der Aufstieg, und wenn es ein Game bis zur Spitze unserer Charts geschafft hat, dann hat es sich diese Position stets redlich verdient! Gleiches kann man natürlich auch von den Teilnehmern unserer Flop-Parade sagen. Genug der Vorrede, schauen wir mal nach, was diesen Monat Sache ist:

Verkaufscharts

- 1. (1) PLAYER
- MANAGER
 2. (-) KICK OFF 2
- 3. (2) PIRATES!
- 4. (-) LEGEND OF FAERGHAIL
- 5. (3) KLAX
- 6. (-) LARRY III
- 7. (4) F-29 RETALIATOR
- 8. (-) IMPERIUM
- 9. (9) CHAMPIONS OF KRYNN
- 10. (10) INDIANA JONES (ADV.)

Leser-Flops

- 1. NUCLEAR WAR
- 2. DAS MAGAZIN
- 3. ASTATE
- 4. SNOOPY
- 5. DAS HAUS

Redaktions-Flops

- 1. WEB OF TERROR
- 2. MOONBLASTER
- 3. RORKE'S DRIFT
- 4. STORM ACROSS
- EUROPE
- 5. MATRIX MARAUDERS

Wieviele von Euch rennen eigentlich mit Muttis Geschirrtuch um den Kopf, einer Augenklappe und einem Ohrring durch die Gegend? Niemand? Kaum zu glauben, denn "Pirates!" hat mit überwältigender Mehrheit den Spitzenplatz in Euren Lesercharts geentert! Im Kielwasser der genialen Seefahrer-Simulation herrscht allerdings Flaute – als einzi-

ger Neuzugang ist "Kick Off 2" auf Platz fünf zu vermelden.

Auch in den tiefsten Niederungen, wo der absolute Software-Müll sein Unwesen treibt, habt Ihr bewundernswerte Standhaftigkeit bewiesen: Seit nunmehr drei Ausgaben führt bei den Leser-Flops "Nuclear War" die "Armee des Grauens" an, auch die Gefolgschaft ist bereits hinlänglich berüchtigt. Neu ist lediglich, daß sich die Möchtegern-Simulation "Das Magazin" jetzt nicht mehr so einsam fühlen muß - ihr ebenfalls mißratener Bruder "Das Haus" leistet ihr ja nun Gesellschaft . . .

So, und was gibt's Neues von der Handels-Front? Insgesamt vier Neuzugänge; "Kick Off 2" hat es sogar geschafft, aus dem Stand zum Dauerchampion "Player Manager" aufzuschlie-Ben. Wen wundert's - was für Flop-Brüder recht ist, kann schließlich für Top-Brüder nur billig sein! Wenn Ihr jetzt noch wissen wollt, wie die redaktionellen Aufund Absteiger zustande gekommen sind: Lest doch einfach die entsprechenden Artikel ...

Kommen wir endlich zum Wichtigsten – der Verlosung! Teilnehmen kann jeder, der uns eine Postkarte mit seinen persönlichen Tops und Flops schickt. Der Lohn der Mühe sind aktuelle Lesercharts und die Chance auf eines von drei tollen Joker-Shirts oder folgenden Games:

1 x Imperium

1 x F-29 Retaliator

1 x Jumping Jack Son

Schreibt den Titel Eures Wunschgewinns mit auf's Kärtchen und schickt die ganze Chose an:

Joker Verlag Up & Down Untere Parkstraße 67 D-8013 Haar

PLAYSOFT

Legend of Faerghail * 74.90 King's Quest 4 89.90 Police Quest 2 89.90 Ultima 5 76.90 Imperium * 69.90 Dragonflight * 86.90 Flood * 69.90 Cadaver * 69.90 Powermonger a.A. Champions of Krynn * 69.90 Neuromancer 74.90 Projectyle * 69.90 Resolution 101 69.90 Murder 69.90 F 19 Stealth Fighter 84.90 Kosteniose Preisliste anfordern!

Nun endlich offiziell auf dem deutschen Markt!

GAMEBOY 169.-

(dt mit, TETRIS, Stereo-Ohrhörer & Verbindungskabel)

Fragen Sie nach den neusten Modulen

Int. Brett - & Rollenspiele Science Fiction Fantasy Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2 DM in Briefmarken

Versandkosten NN+60M Vorkasse+4 50DM irrtum & Preisanderungenvorbehalten

PLAYSOFT

Inh. R Fimshauser

Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel. (06421) / 481972 Fax 06421 / 47526



Da erbt man schonmal eine Plantage im sonnigen Südamerika, und dann ist plötzlich das Testament futsch. Aber es kommt noch schlimmer: Bei den Nachforschungen stellt sich heraus, daß die Koks-Mafia ihre Finger im Spiel hat. Erst haben sie den Erbonkel um's Eck Logik bewältigen lassen. Al- gebracht, jetzt sind sie hinter dir her!

Der Amiga Joker meint:
Gute Story, schöne Bilder und eine komfortable
Steuerung -ein rundum
gelungenes Adventure!

Ein verschwundenes Testament, bitterböse Gangster, schöne Frauen und viel, viel Geld - Adventure-Herz, was willst du mehr? Satte 18 Monate hat das junge Programmierteam EGO Soft an Fatal Heritage gebastelt, das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen: Hübsche Bilder, erstaunlich viele Sound-FX und eine komfortable Maus/Icon-Steuerung erwarten den Spieler bei der Jagd nach seinem rechtmäßigen Erbe. Die drei Disketten sind denn auch randvoll mit über 150 Grafiken, 110 verschiedenen Räumen, etlichen Animationen und einem gelungenen Titel-Soundtrack. Es können Gespräche geführt und sechs verschiedene Charaktere mit Aufträgen betraut werden, zudem gibt es noch ein paar Unterspielchen.

Der Spiel-Screen ist ein Vorbild an Übersichtlichkeit, man findet sich sofort zurecht: Ein riesiges Grafikfenster, darunter die Aktions-Icons und das Inventory, darüber Anzeigen für die Barschaft (ohne Kohle geht hier so gut wie garnix!) und ein Balken, der den Vorsprung vor den Mafia-Killern anzeigt. Besagter Vorsprung schmilzt wie Eis in der Sonne, etwa alle 15 Minuten muß man in einer kleinen Action-Sequenz den Kugeln eines schießwütigen Gangsters ausweichen, sonst kann man selbst sein Testament machen. Das Spiel beginnt in der eigenen Wohnung und führt den gestreßten Erben durch diverse Städte bis ins ferne Südamerika, wobei die verschiedensten Verkehrsmittel benutzt werden müssen. Wo man auch hinkommt, tauchen neue Probleme auf, die sich aber stets mit kühler

lerdings sollte man alle Bilder sehr genau untersuchen, da einem sonst in der Begeisterung über die Detailverliebtheit des Games (man kann Lichter an- und ausknipsen, elektrische Geräte einschalten und alles mögliche auf- und zumachen) wichtige Hinweise entgehen. Hier setzt auch meine Kritik an, denn es kann nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen mitgeführt, aber nichts zum späteren Gebrauch abgelegt werden. Will man etwas wieder los sein, so wandert es in den Müll und ist auf alle Zeit verloren! Da leider nur ein Spielstand abgesaved werden kann, sind frustrierende Neuanfänge schon vorprogrammiert ...

Die Grafiken sind durchwegs sehenswert (teilweise überarbeitete Digi-Bilder), die Sounds stimmig und die witzigen Texte komplett in deutsch. OK, die Unterspielchen sind ein bißchen dürftig, und über den Sinn oder der zahlreichen Unsinn Sparkassen-, Zigaretten-, oder sonstigen Produkt-Logos kann man auch geteilter Meinung sein. Alles in allem ist Fatal Heritage aber ein spielenswertes Adventure, das all jenen gefallen dürfte, die an Games wie z.B. "Stadt der Löwen" eigentlich nur die mangelnde Dauermotivation auszusetzen hatten. (ml)

TANK THE PARTY OF THE PARTY OF





Sagen wir's mal so: Mit "Product-Placement" wurde nicht gespart...

Fatal Heritage Grafik: 82% Sound: 769 Handhabung: 74% Spielidee: 77%

Preis/Leistung: 70%
Red. Urteil: 74%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM

Dauerspaß:

Hersteller: Ego Software Bezug: Delta Konzept

Spezialität: Wegen des Kopierschutzes ist keine Harddisk-Installation möglich, ein Zweitlaufwerk wird aber angesprochen (ab 1 MB).

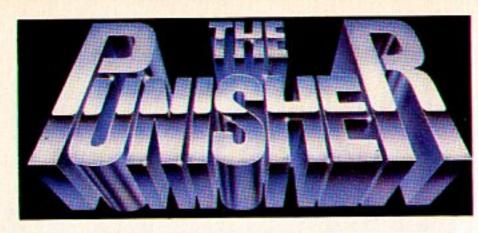


Mit dieser Dame würde ich mich auch gerne mal unterhalten...!











Von der Comic-Figur zum Computer-Helden – das geht erfahrungsgemäß nur selten gut! Besonders, wenn The Edge sich der Sache annimmt: Die Jungs haben schon den unverwüstlichen Snoopy kleingekriegt, so einen Punisher zersoften die zum Frühstück...

In seinen Comics ist der Punisher eine umstrittene Figur, ein knallharter Kämpfer für das, was er für Gerechtigkeit hält. So ist denn auch das (als Vorgeschichte) beigelegte Comic-Heftchen so ziemlich das Beste an diesem Actiongame im Stil der "Operation"-Serie. Das Schlechteste ist die verheerende Maussteuerung – das Fadenkreuz zittert, als ginge es um Schießübungen im Altersheim. Dazwischen liegen eine mißglückte Titelmelo-

die, die üblichen Bum-bum-FX und ganz ansehnliche (wenn auch wenig farbenfrohe) Grafiken und Animationen.

Die fröhliche Selbstjustiz nimmt ihren Lauf, während man sich durch düstere Stra-Ben und die Kanalisation zum Hauptquartier der Bösewichte vorarbeitet. Unter-



wegs werden reihenweise Schurken umgenietet: Die linke Maustaste ist der Abzug eines Uzi-Maschinengewehrs, die rechte betätigt einen Colt, und mit der Spacetaste kann man insgesamt sieben Handgranaten unters Volk werfen. Munition ist



freilich nur begrenzt vorhanden, und ein wehrloser Punisher ist sehr bald ein toter Punisher. Eine andere Möglichkeit, das Game zu beenden, ist das Killen unschuldiger Geiseln – eine Granate zuviel, und der Rächer geht von Selbstzweifeln geplagt in Rente.

Selbst ohne die unmögliche Steuerung wäre The Punisher nur ein höchst durchschnittliches Spielchen, so aber wendet sich auch der blutdurstigste Baller-Freak schon bald mit Grausen ab! (ml)

The Punisher

Grafik: 61%
Sound: 42%
Handhabung: 28%
Spielidee: 17%
Dauerspaß: 25%
Preis/Leistung: 28%
Red. Urteil: 26%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: The Edge
Bezug: Leisurcsoft

Spezialität: Keine Highscores, aber Continue- und Pausefunktion. Mit in der Packung: Ein toller Poster (wie in AJ 4/90) und ein kleiner Sticker.

Moonblaster

Loriciel gilt als Garant für originelle Ideen: Man denke nur an die Knarre bei "Westphaser" oder den Splitscreen von "Tennis Cup". Dieses erste Game in "Full Vision"-Technik ist allerdings alles andere als originell...

Dem Spieler wird die zweifelhafte Ehre zuteil, im Auftrag der galaktischen Königin an einem sportlichen Wettkampf teilzunehmen: In der "Drei-Mond-Galaxie" soll gegen die "Cyruls" gekämpft werden; der siegreichen Nation winkt ein Jahr lang ungestörtes Ausbeuten der umliegenden Planeten. Solchermaßen motiviert bestimmt man erstmal den Austragungsort - Mond Nummer eins bietet eine Felslandschaft in braun, Nummer zwei hat Vegeta-

tion und ist somit grün, der letzte ist mit Eis überzogen und daher grau. In einer vierten Möglichkeit kann man sich auch alle drei Level hintereinander antun.

Muß aber nicht sein, denn die vollmundig angepriesene "Full Vision" entpuppt sich als einfarbiger und komplett uninteressanter Pixel-Hintergrund, vor dem die Gegner in recht flotter 3D-Vektorgrafik agieren. Zudem nehmen die größtenteils sinnlosen Armaturen über die Hälfte des Screens ein - also schon eher "Half Vision". Das Gameplay, soweit vorhanden, beschränkt sich darauf, über eine leere Fläche zu tuckern und die herannahenden Feinde (meist Panzer mit Micky Maus-Ohren!) in Trümmer zu ballern. Gelegentlich darf man ein Extra (Zusatzlaser, Bomben, etc.) mitnehmen,



oder sich durch ein Meteoritenfeld zum Mutterschiff
durchkämpfen. Manövriert
und geschossen wird normalerweise mit dem Joystick,
wer eine Lightgun hat, darf
sie auch benutzen. Und
sonst? Außer Sound-FX aus
der Grabbelkiste eben nix
sonst! (ml)

Moonblaster

Grafik: 38% Sound: 31% Handhabung: 42% Spielidee: 11%

Dauerspaß: 12% Preis/Leistung: 9%

Red. Urteil: 11%
Für Experten
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Loriciel

Bezug: Rushware

Spezialität: Das Programmier-Team von "Sherman M 4" hat sich wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert: Nicht einmal die Highscores können gesaved werden!





Was passiert, wenn man Arcade-Graphik mit einer Fantasie-Rollenspiel-Umgebung vereinigt und dabei gleichzeitig noch mit bewährten Strategie-Elementen verbindet? Das Ergebnis ist Battlemaster. Das neue Programm von PSS läßt den Spieler noch tiefer in die Atmosphäre des Spieles eintreten, als dies je für möglich gehalten wurde. Viele haben auf Battlemaster schon lange gewartet. Sie auch?

Neu für Amiga und Atari St. PC in Vorbereitung.





Mirrorsoft





UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO ARE UNITED SOFTV UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED OFTWARE UNITED SO ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO RE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTV ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED S ARE UNITED SOFTV UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SO ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTV SOFTWARE UNITED ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED DETWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTM UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTW

UNITED SOFTWARE ARE UNITED SOFTWARE SOFTWARE UNITED FTWARE UNITED SC ARE UNITED SOFTW UNITED SOFTWARE

Ein bißehen hat's ja gedauert, bis diese U-Boot-Simulation der "Hightech-Klasse" für den Amiga umgesetzt wurde. Jetzt, wo sie endlich "ausgelaufen" ist, mußten wir natürlich gleich mal nachsehen, wie unsere Version denn nun geworden ist!

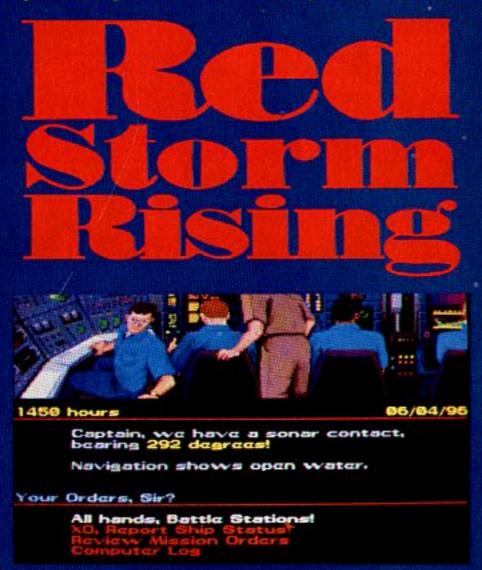
Der Amiga Joker meint:

Red Storm Rising ist
die U-Boot-Simulation
der Zukunft!

Red Storm Rising bietet (nicht gerade typisch für eine Simulation) sogar eine Vorgeschichte, natürlich basierend auf dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy: Die Sowjetunion hat durch einen Terroristenanschlag eine ihrer wichtigsten Erdölraffinerien verloren und steht deshalb vor einer bedrohlichen Energickrise. Die alten Herren im Kreml beschließen daher. mal eben den dritten Weltkrieg anzufangen. Wer muß jetzt wieder das Schlimmste verhindern? Genau, der Spieler.

Es gibt zwei Trainingseinheiten, acht Kampfmissionen und schließlich das volle Red Storm Rising-Szenario". In den Kampfmissionen kann man all das im einzelnen üben, was später im Ernstfall auf einen zukommt: Angriffe von U-Booten, feindlichen Kriegsschiffen, Flugzeugträgern, Helikoptern etc... Sodann beginnt der Ernst des Helden-Lebens. Zuerst sucht man sich den gewünschten Zeitraum (von 1984 bis 1996) aus, dadurch werden gleichzeitig die verfügbaren Waffen festgelegt. Dann wird noch der Schwierigkeitsgrad (vier Stufen) bestimmt und das eigene Boot mit Waffen bestückt. Sobald es auf die große Fahrt ins Unbekannte geht, hat man eigentlich nur noch den Taktik-Screen vor der Nase. Das ist anfangs ein ziemlicher Schock, weil dessen Grafik doch sehr nach C 64 aussieht. Aber lieber optisch etwas schlichter und dafür superfunktionell: Durch die klare und übersichtliche Darstellung bekommt man die endlos vielen Optionen (Waffen- und Abwehrkontrolle, Periskop, akustische Erkennung, Wetterbedingungen...) sehr schnell in den Griff. Zudem werden die wichtigsten Ereignisse (Angriffe, Treffer) in animierten Zwischensequenzen dargestellt. Beim erfolgreichen Abschluß einer Mission gibt's dann schließlich noch Punkte und Orden.

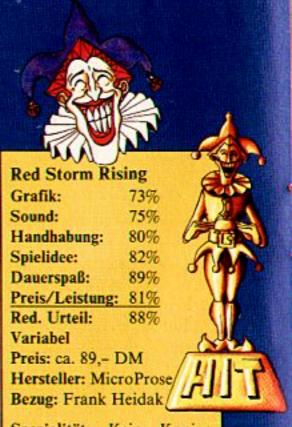
Mal abgesehen vom Taktik-





Der Taktik-Bildschirm im C 64-Look

Screen ist die Grafik für eine Simulation überdurchschnittlich gut, sie wurde für den Amiga auch extra im Halfbrite-Modus neu gezeichnet. Die Sound-FX sind ebenfalls hervorragend gelungen - sie klingen fast schon zu realistisch (die Musik ist allerdings eher belanglos). Die Handhabung ist tadellos, bis auf zwei Ausnahmen: Einmal hätte man mehr Funktionen (weg von der Tastatur) auf die Maus legen können, zum anderen wirken die eingeblendeten Zwischensequenzen im Eifer des Kampfgeschehens oft störend, lassen sich aber leider nicht abschalten. Und schließlich ist die (mittlerweile ja total überholte) Hintergrundgeschichte sicher auch nicht jedermanns Sache. Davon mal abgesehen, ist Red Storm Rising mit Sicherheit die ultimative Hightech-U-Boot-Simulation, mit deutlichem Abstand vor "688 Attack Sub". Tja, und wie sich's gehört, ist die Amigaversion tatsächlich die schönste von allen! (mm)



Spezialität: Kein Kopierschutz, da ohne Anleitung eh unspielbar. Bei alten 1000ern kann es wegen des Halfbrite-Modus Grafikprobleme geben. Ach ja: passenderweise hatte unser Testmuster rote Disketten...



JETZT GEHT'S ERST RICHTIG 1084

DAS SONDERHEFT KOMMT!

AMIGA JOKER PRÄSENTIERT:

SIMULATIONEN

DIE BESTEN SPIELE

DIE BESTEN INFOS

DIE BESTEN TIPS & TRICKS

DIE BESTEN FOTOS

ALLES IN EINEM HEFT!

FÜR: AMIGA, ST C 64 UND PC BEIDE HEFTE AB 26. OKTOBER AM KIOSK

DIE
JUBILÄUMS
AUSGABE
KOMMT!

EIN JAHR AMIGA JOKER: EIN HEFT WIE EINE PARTY!

MIT 20 BUNTEN SEITEN MEHR

MIT DOPPEL-POSTER IM RIESENFORMAT

MIT VIELEN NEUERUNGEN

ALLES NATÜRLICH IN DER GEWOHNTEN JOKER QUALITÄT! (UND ZUM GEWOHNTEN PREIS)

NICHT VERSÄUMEN!

NEUROMANCER

A CYBERPUNK ROLE PLAYING ADVENTUR



Neuromancer spielt in einer nicht allzufernen Zukunft – ob jetzt im Jahre 2017 oder doch erst 2058, darüber ist sich die Verpackung mit der Anleitung nicht ganz einig. Auf alle Fälle sollen dann wunderbare Verhältnisse herrschen: Die Welt wird per EDV regiert, um an Geld zu kommen, versetzt man einfach seine Organe im Austausch gegen billige Plastikimitate, und der Umgang mit dem Computer sieht auch etwas anders aus als heute. Nicht nur, daß es beispielsweise einen Orden gibt, dessen Mönche alte Computerspiele wie "Pong" anbeten – der absolute Clou ist der Cyberspace! Dieses gigantische digitale Netzwerk bildet praktisch eine eigene Sekundärwelt neben der "realen" (Spiel-)Welt. Die Verbindung zum Cyberspace wird von sogenannten Cyberpunks hergestellt, den Daten-Cowboys von morgen. Klar, daß der Spieler in die Rolle eines dieser Cyberpunks schlüpft, und da das Ganze ein (Rollenspiel) Adventure ist, steckt man natürlich auch gleich in Schwierigkeiten

Unser Held ist total abgebrannt, und in seinem Freundeskreis häufen sich mysteriöse Todesfälle. Aber das Schlimmste von allem: Sein Deck, das er unbedingt zur Kontaktaufnahme mit dem Cyberspace braucht, ist William Gibsons gleichnamige Romanvorlage mit Kultstatus gibt's seit Ewigkeiten, und die C 64-Version des Games hat auch schon graue Haare. Auf den Amiga kommen die Cyberpunks zwar spät, aber gewaltig: Bei Interplay hat man die gesamte Grafik für unsere "Freundin" runderneuert!

durch die reale Welt von Chiba City und versucht Geld, Paßwörter, sowie Hard- und Software aufzutreiben – einfach alles, was man so zum Überleben in der Zukunft braucht.

Die Programmierer von Neuromancer standen vor der Aufgabe, DIE ultimative Romanvorlage für ein Computergame zu versoften. Und alle Achtung, sie haben ihre Sache wirklich gut gemacht: Die Atmosphäre von Chiba City rüber, das ganze Spieldesign ist von A bis Z gelungen. Man begegnet haufenweise anderen Spieleharakteren; Konversation wird im Multiple-Choice-Verfahren gemacht. Aber Vorsicht: Ein falsches Wort, und man hat einen Feind für's Leben! Gesteuert wird (abgeschen von Texteingaben) ausschließlich mit der Maus, für besonders flotte Fortbewegung von Bild zu Bild benutzt man die Cursortasten. Die komplett neu gezeichneten Grafiken sind eine Augenweide und prachtvoll animiert – vermutlich läuft das Game genau deshalb nur mit I MB. Die Ladezeiten sind angenehm kurz, überhaupt wurde in jeder Hinsicht großer Wert auf Benutzerfreundlichkeit gelegt. Lediglich der klägliche Soundtrack der Gruppe Devo will nicht so ganz ins schöne Bild passen, aber während des Spiels stimmen die gelungenen Jingels und FX dann wieder versöhnlich.

Also ein absolut empfehlenswertes Spiel – Anfänger seien allerdings gewarnt: Neuromaneer ist selbst für Adventure-Experten eine ziemlich harte Nuß! (mm)



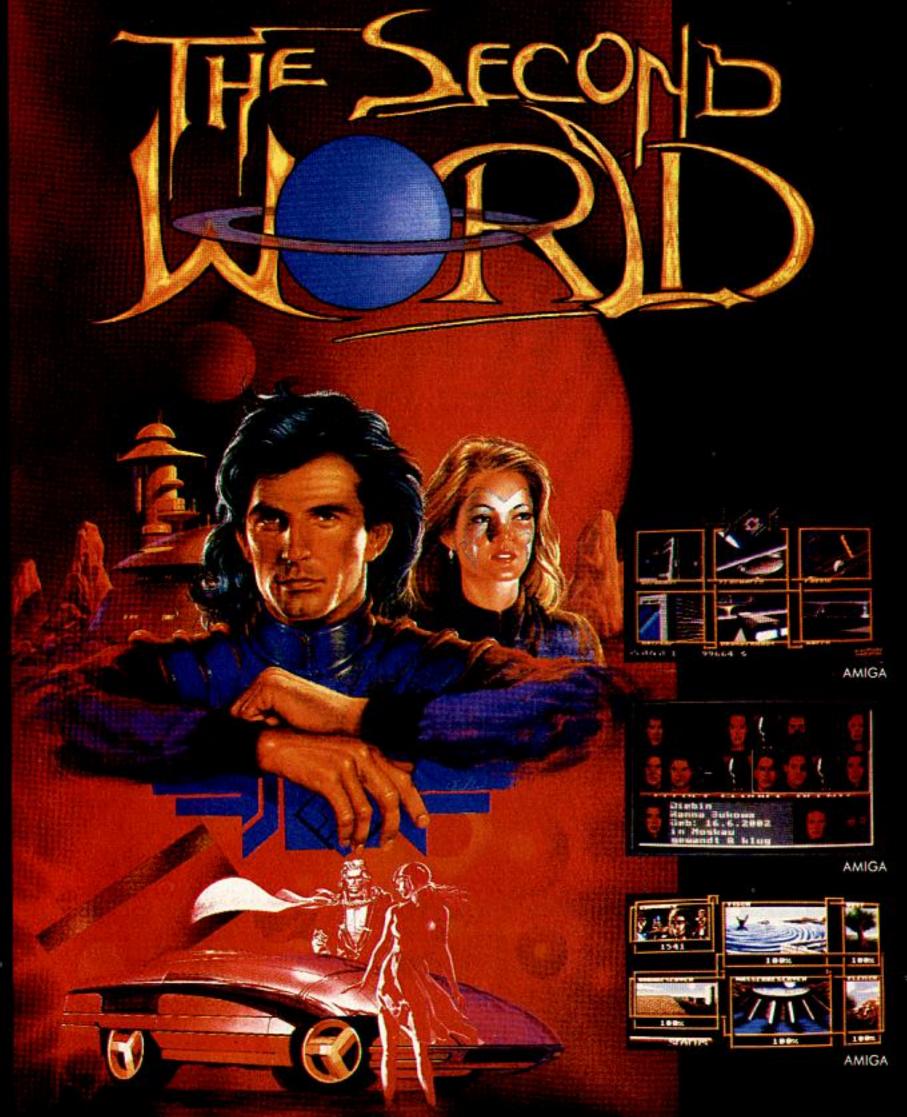
Das "älteste Gewerbe der Welt" hat immer noch Hochkonjunktur!







Spezialität: 1 MB erforderlich, kein Kopierschutz, Codewheel-Abfrage. Die Anleitung ist englisch, aber gut.



ASM-HITSTERN. Spielwert 11 (92%). "THE SECOND WORLD" ist ein sehr gelungener Cocktail aus diversen anderen Handelssimulationen mit vielen Erneuerungen, der auf jeden Fall zu einem Longdrink wird." (Zitat Torsten Oppermann / ASM).

"THE SECOND WORLD" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

AMIGA ATARI ST. PC: 69,95 DM C64 Disk: 34,95 DM C64 Cass 24,95 DM

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 A.

4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzuglich 5. DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadnatten Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.



Gerade dachten wir noch, Oceans verirrte Patrouille würde den Weg nach Haar nie mehr finden – es war schon zu befürchten, eine Spezialeinheit der BPS hätte das Game vorzeitig abgeschossen. Und dann entpuppt sich das Ganze als taktikorientiertes Kriegsspiel mit (fast) unblutigen Actioneinlagen.

Am 7. Juni 1966 stürzt ein US-Hubschrauber über dem zentralen Hochland von Vietnam ab, nur sieben GI's überleben das Unglück. Die müssen sich nun auf eigene Faust zu ihrer Einheit vorkämpfen – durch 57 Meilen Feindesland...

Mittels einer Windrose dirigiert man seine Jungs über eine Landkarte, dabei sorgen zahlreiche Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten für Abwechslung. Man kann die Rollenverteilung innerhalb der Truppe variieren, rasten oder neue Marschgeschwindigkeiten vorgeben, die tägliche Essensausgabe kontrollieren und sogar Fallen für eventuelle Verfolger



aufbauen. Bei all dem muß man immer die Motivation seiner Leute im Auge behalten, die Kerle werden nämlich leicht rebellisch. Je nach gewählter Route kommt man unterschiedlich schnell voran – und taumelt dabei meist von einem Schlamassel ins nächste! Die dann folgenden Actionsequenzen werden zwar immer von

Verloren im Bit-Dschungel LOST PATROL

hervorragenden Animationen eingeleitet, bieten aber grafisch und spielerisch nur biedere Hausmannskost.
Das öde Herumgestochere in Minenfeldern oder die geradezu lachhaften
Nahkampfszenen reißen heute wirklich keinen mehr vom Hocker; einzig
der Heckenschützen-Überfall kann
mit ein paar unverbrauchten Ideen
aufwarten.

aufwarten. Mit den schwachen Actioneinlagen könnte man zur Not noch leben, absolut nervend sind aber die zahlreichen Logikfehler: So tauchen beispielsweise ab und zu Meldungen auf, daß ein Truppenmitglied gestorben sei. Soll mir recht sein, aber beim nächsten Spielzug ist der Junge plötzlich wieder da und beschwert sich über das mangelnde Vertrauensverhältnis! Im übernächsten Zug ist er dann wieder tot und immer so weiter. Leider haben sich eine ganze Menge solcher Ungereimtheiten eingeschlichen, bei den gelegentlichen Verhören bekommt man es zudem mit einem Parser zu tun, der außer "Essen" so gut wie nichts versteht. Aber vielleicht war's ja so beabsichtigt? Schließlich: Wieviele Amerikaner sprechen schon Vietnamesisch? Das Schönste an Lost Patrol ist zweifelsfrei die Grafik: Nach jedem Spielzug erscheint eines der über 20 stimmungsvollen Zwischenbilder, zum Teil sogar mit eingeblendeten Filmsequenzen! Über die Begleitmusik läßt sich hingegen wenig Gutes berichten, außer vielleicht, daß man sie abschalten kann. Bleibt die Frage, ob sich die ausgedehnte Wartezeit auf dieses Spiel gelohnt hat. Nun, der Taktik-Teil ist sehr abwechslungsreich, jede Sitzung verläuft etwas anders. Hätten die Programmierer bei den Actionsequenzen nicht gar so sehr geschlampt und auf einen logischen Spielablauf geachtet, dann hätte das Game sicher der erhoffte Hit werden können. Aber so? (Felix Bübl)







Über diese Karte mußt du gehn...



Lost Patrol

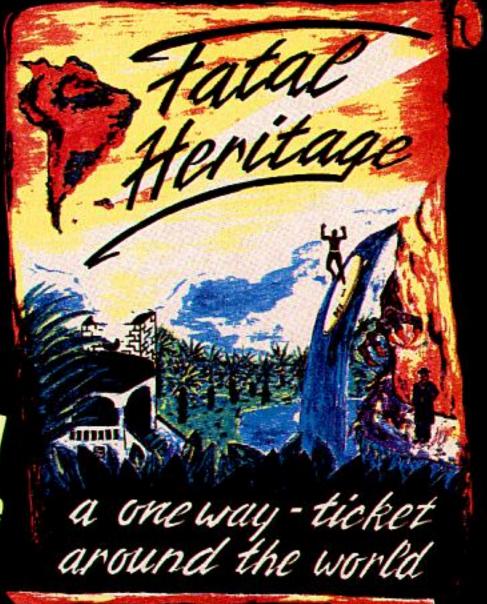
Grafik: 80%
Sound: 32%
Handhabung: 61%
Spielidee: 60%
Dauerspaß: 65%
Preis/Leistung: 58%
Red. Urteil: 62%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,- DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Kopierschutz. Ein Spielstand kann (nur!) im Speicher gesichert werden. Zwischenbilder, Animationen und Musik sind abschaltbar.





Perfekte Grafiken Topsound intelligente Texte spannende Handlung



• Grafiken in allen Amiga-Grafikmodi • TFMX-Sound • Multiplechoice-Kommunikationen • 6 Begleiter mit Funktion • Bedienung über Icons • acked • über 150 Bilder (>10 MByte o. animierte Sequenzen)

An einem Tag wie jedem anderen bricht plötzlich das große Abenteuer über Dich herein.

Super: Eine südamerikanische Erbschaft; plötzlich und unerwartet. Aber: Das Testament verschwindet auf unerklärliche Weise.

Auf der weltweiten Jagd danach brauchst Du zuverlässige Freunde, denn Du bist nicht als Einziger hinter der Erbschaft, einer tropischen Plantage mit einem riesigen Goldschatz, her. Der Weg dahin ist mit gefährlichen Zwischenfällen gepflastert:

Permanent tödlich sitzt Dir "Das Kartell" mit seinen Helfershelfern im Nacken, total fatale Tücken lavern im kleinsten Detail, brutal heimtückische Bestien bringen Dich an den Rand des Abgrundes (oder auch einen Schritt weiter). Bezaubernd verführerisch wirst Du dubiosen Fährten ausgesetzt, Terroristen machen Dir das Leben schwer, einige Begleiter machen sich

bei der ersten Gelegenheit aus dem Staube - andere helfen genou da, wo sie unentbehrlich sind.

Oft trügt der Schein und das grauenvolle Verhängnis ist nahe - better think twice - damit Du am Ende aus der "Fatal Heritage" als strahlender Erbe hervorgehst.

Nur DM 89,95

Für Amiga 500 • 1000 • 2000 • 2500 • 3000

Fechnische Daten: 3 Disketten, special

Made by

& DELTA KONZEPT

Händleranfragen erwünscht

Delta Konzept GmbH · 4000 Düsseldorf 11 · Postfach 190 104 · Telefon 0 21 59/8 1075

ktion-Spiele • diverse Sound-Effekte • Speicher-Möglichk

Sierra-Special:

Abenteuer ohne Ende

Amerikas Adventurespezialist Nr. 1 kennt keine Gnade für gestreßte Redakteure: Wir haben uns noch gar nicht richtig von der Sommerpause erholt, da stapeln sich die aktuellen Amiga-Versionen aus dem Hause Sierra auch schon turmhoch auf unseren Schreibtischen...

Gespannt waren wir vor allem darauf, ob Sierra die verbesserte Benutzerführung aus "Hero's Quest" (Kurzkommandos, etc.) weiter verfeinert hat. Tja – leider Fehlanzeige! Die neu-

en Games bieten zwar etliche Verbesserungen im Detail, aber grundsätzlich ist doch alles beim "Altbewährten" geblieben. Das heißt: Gesteuert wird mittels Maus oder Tastatur, die Befehle müssen nach wie vor umständlich per Tastatur eingegeben werden, die Ladezeiten der einzelnen Screens sind relativ lang, und die Animationen sind auch nicht wesentlich flotter geworden. Dafür wächst die Zahl der Gamedisks unaufhörlich, stolze sechs sind das derzeitige Maximum...

King's Quest IV The Perils of Rosella



Die neue Episode aus der unendlichen Geschichte des Königreiches Daventry beginnt mit einer zehnminütigen Filmsequenz, die den Spieler in die Handlung einführt: Müde von den Strapazen seines abenteuerreichen Lebens, beschließt König Graham, sich nunmehr zur Ruhe zu setzen. Just in dem Moment, als er seine Absicht kundtut, bricht er vor den Augen seiner Lieben zusammen. Während er mit dem Tode ringt, erscheint seiner Tochter Rosella die gute Fee Genesta und erzählt ihr von einer lebensspendenden Frucht, die Papi wieder auf die Beine bringen könnte. Zwei Haken hat die Sache: Das Obst wächst irgendwo am Ende der Welt, genauer gesagt im schönen Lande Tamir; außerdem verlangt die gute Genesta als Gegenleistung ihren Talisman zurück, den die böse Fee Lolotte geklaut hat – und zwar innerhalb von 24 Stunden!

Die Aufgabe wäre somit klar: Man begleitet die holde Prinzessin auf ihrem schwierigen und gefährlichen Weg durch die Märchenwelt, immer auf der Suche nach Frucht und Talisman. Dabei bekommt man es mit den Sieben Zwergen, dem Froschkönig, allerlei Hexen und sonstigen mythischen Fabelwesen zu tun. Das Spiel ist nicht sonderlich schwierig, wenngleich auch nicht immer sofort zu durchschauen ist, was man nun zu tun hat und wie man es am dümmsten anstellt. Die Devise lautet daher: Alles genauestens untersuchen, jeden Strohhalm umdrehen und probieren, immer wieder probieren. Mit
dem "Look"Befehl erfährt
man zwar, was sich gerade
alles auf dem Screen befindet, aber leider nicht, was
davon auch tatsächlich
wichtig ist (Englischlexikon
bereithalten!).

King's Quest IV ist ein klassisches Sierra-Game mit allen typischen Vor- und Nachteilen, wobei vor allem der unausgereifte Parser negativ zu Buche schlägt. Handlung und Aktionen bauen aufeinander auf, hat man eine Aufgabe nicht gelöst, ist an ein Weiterkommen oft nicht mehr zu denken (tja, speichern Leute, speichern!). Besonders angenehm fällt dagegen die reichlich vorhandene und stimmungsvolle Musik auf.



King's Quest IV: Märchenhaftes für abenteuerlustige Prinzessinen.

Police Quest 2 The Vengeance

Vergessen wir für einen Moment die märchenhafte Romantik - im zweiten Teil von Jim Walls' Polizistensaga ist knallharter Realismus angesagt! Mit dem gerade frisch ins Morddezernat beförderten Detective Sonny Bonds darf man sich auf die Suche nach einem flüchtigen Schwerverbrecher machen. Wie schon beim Vorgänger werden auch hier detaillierte Einblicke in den typischen Tagesablauf eines amerika-

nischen Cops geboten. All die herrlich aufregenden Routinetätigkeiten wollen erledigt (sogar seine Knarre muß man erstmal einschießen!) und alle Dienstvorschriften genauestens eingehalten werden, sonst gibt's Ärger mit dem Boß. Gemeinsam mit einem kettenrauchenden Kollegen (der sich am liebsten immer nur abseilt) streift man durch die Straßen von Lytton, sucht, untersucht und besucht. In

erster Linie ist zwar Grips gefragt, aber es tauchen auch ein paar Actioneinlagen auf, bei denen man ein bißchen ballern, mit dem Jet rumfliegen oder auf Unterwasserabenteuer gehen darf. Wie genau es der Expolizist Jim Walls mit dem Behördenalltag genommen hat, merkt man schon beim Durchblättern des (englischen) Handbuchs: Schußwaffengebrauch, Einsatz des Spurensicherungskoffers, Sprechfunk-Codes und einschlägige Gesetzesvorschriften werden gründlichst beschrieben. Die Benutzerführung (Maus/Tastatur) entspricht weitgehend der bei "King's Quest IV", die Grafik ist von üblicher Sierra-Qualität. Soundmä-Big sind während des Vorspanns satte 12 Musikstücke geboten, danach wird's aber ziemlich ruhig. Mit seiner interessanten und realistisch umgesetzten Story ist Police Quest II das richtige Game, um seinen kriminalistischen Spürsinn mal in der harten Computerpraxis zu erproben!





Police Quest II: Miami Vice, wie es wirklich ist.

Code-Name: Iceman

Immer bloß Dienst nach (Polizei-)Vorschrift, das war Jim Walls auf Dauer wohl zu langweilig. Iceman, der Held seiner Agentenstory, wirkt denn auch wie eine Mischung aus James Bond und Larry Laffer - immer umschwärmt und fast immer im Einsatz... Zu Beginn des Spiels befindet er sich allerdings im Urlaub; standesgemäß auf einer Karibikinsel voller Strandschönheiten. Die Idvlle ist jedoch von kurzer Dauer: Kaum hat man sich die ersten Punkte verdient (hübsche Mädchen vor dem Er-

trinken retten und so), ruft schon wieder die Pflicht, bzw. der Boß. Dann darf man all die Aufgaben lösen, von denen gewöhnliche Streifenpolizisten nur träumen können: Geiseln befreien, mit dem U-Boot herumfahren, usw.

Trotz der glamourhaften Story ist die Spielhandlung letztlich ein bißchen dünn. Die auf der Packung groß herausgestellte U-Boot-Fahrt ist doch eher eine Schmalspur-Simulation und keinesfalls "state-of-theart". Bei der Steuerung hat man einige Verbesserungen

vorgenommen: Die Spielfigur läuft selbständig zu den
angeklickten Objekten hin
(dabei kommt es gelegentlich zu Mißverständnissen,
etwa bei den vielen Frauen...), und der Screen läßt
sich jetzt auch mit der Maus
absuchen. Das bedeutet
aber nicht, daß die Handhabung nun über alle Zweifel
erhaben wäre: Fünf Disketten wollen gewechselt wer-

den, der Parser versteht meist nur die Hälfte und das auch noch falsch – das Spiel ist nicht gerade ein Meisterwerk der Programmierkunst. Die Grafik ist wunderschön anzuschauen, lediglich die Animationen könnten manchmal etwas schneller sein. Mit Abstand am besten gelungen ist auch hier mal wieder der Sound.



Codename: Iceman - mein Name ist Bond, James Bond...

Conquests of Camelot The Search for the Grail



Der altbekannte Stoff von König Arthur, seiner Tafelrunde und der ewigen Sucherei nach dem heiligen Gral lieferte die Vorlage zu diesem Mantel & Degen-Adventure. Versoftet hat ihn Christy Marx, die im "richtigen Leben" Stories für amerikanische Fernsehserien schreibt.

Das Spiel beginnt auf Camelot, wo sich Arthur erstmal für die lange Reise wappnen muß. So holt er die Rüstung aus dem Schrank, besorgt das nötige Kleingeld und den Reisekoffer, schwatzt noch mal kurz mit seinem Haus- und Hofzauberer Merlin, knutscht ein letztes Mal mit der Gattin, und schon kann's losgehen. Die Aufgabenstellung dürfte seit mehreren hundert Jahren bekannt sein: Finde den heiligen Gral! (Und wenn's geht, auch noch einige der Jungs, die auf der Suche nach dem Ding spurlos verschwunden sind...).

Das Game überzeugt durch "mittelalterliches" Flair, angefangen mit der sechs Disketten verschlingenden Grafik, bis hin zum großartigen Sound. Zusätzlich hat Christy ihrem Arthur ein paar Actionsequenzen (mit einstellbarem Schwierigkeits-



grad) spendiert, in denen er unter anderem dem Schwarzen Ritter einheizen und sich mit einem "Mad Monk" amüsieren darf. Die Handhabung wird durch praktische Kurzkommandos erleichtert (z.B. Look at... und Ask about...), wie man sie schon aus "Hero's Quest" kennt. Wer gar nicht mehr weiter weiß, kann auch die Hilfe des alten Merlin anrufen. Ein bißchen störend sind lediglich die Rätsel, deren tieferer Sinn oft auch nach ihrer Auflösung noch rätselhaft bleibt. Aber insgesamt ist Conquests of Camelot vielleicht sogar das schönste Spiel, das Sierra bisher herausgebracht hat!





The Colonel's Bequest

Der alte Colonel Dijon spürt, daß es mit ihm zu Ende geht. Deshalb hat er seine ganze Sippschaft zur Bekanntgabe seines Testaments eingeladen; jeder soll das gleiche Stück vom Kuchen bekommen. Wer Agatha Christie auch nur dem Namen nach kennt, weiß, was jetzt kommen muß: Alle beginnen darüber nachzudenken, daß ihr Erbteil umso größer ausfällt, je weniger Erben es insgesamt gibt. Und eine(r) von ihnen läßt dem Gedanken auch schon bald Taten folgen...

In der Rolle von Laura (einer Freundin der jungen Nichte des Colonels) versucht der Spieler den Mörder zu entlarven. In schönster Sherlock Holmes-Manier kann man überall herumschnüffeln, sich mit den Anwesenden unterhalten und durch verborgene Gucklöcher fremde Gespräche belauschen. Es ist sogar möglich, Gegenstände, die man gefunden hat, zu untersuchen, anderen zu zeigen oder zu geben. Ungewöhnlich ist auch der Aufbau des Spiels: Es ist in einzelne Akte unterteilt, wie ein Theaterstück. Mehr noch - sobald der Vorhang nach dem letzten Akt gefallen ist, ist das Spiel zu Ende, ob man den Fall gelöst hat oder nicht! Allzuoft wird das aber nicht passieren, denn spätestens nach dem dritten Durchlauf hat wohl jeder den Übeltäter gefunden. Schade, denn damit ist die Motivation natürlich dahin. Ansonsten aber nur Lob: Grafik und Sound sind sehr stimmungsvoll, vor allem die Schatteneffekte und die Animationen sind Wucht. Das Spiel ist "intelligent", d.h. wenn man einen bestimmten Raum mehrmals durchsucht, kann sich zwischenzeitlich etwas verändert haben, genauso wie die anderen Spielfiguren "wissen", ob man sich schon mal mit ihnen unterhalten hat. Dazu gibt's nach jedem vorzeitigen Spielende Tips für den nächsten Durchlauf, und die Packung ist randvoll mit Begleitmaterial - fast schon Verhältnisse wie zu seligen Infocom-Zeiten!





Schreiten wir zum Resümee: Auch bei Sierra ist der "Charme der frühen Jahre" langsam aber sicher kaltem Professionalismus gewichen – kein Wunder, wenn man Spiele wie am Fließband produziert! Zwar sind Grafik und Sound ständig besser geworden, aber wir mußten feststellen, daß oft schlampig umgesetzt wurde.

Manche der Games wollen z.B. auf 2000ern nicht laufen, Testen vor Kaufen heißt hier die Devise. Aber sonst: Wenn man in Kalifornien weiter an der Handhabung arbeitet und vor lauter Quantität die Qualität nicht aus den Augen verliert, dürften uns allen noch viele abenteuerliche Stunden bevorstehen! (wh/mm)

| | King's Quest IV | Police Quest II | Code-Name: Iceman | Conquests of Camelot | The Colonel's Bequest |
|------------------|-----------------|------------------|-------------------|----------------------|-----------------------|
| Grafik | 74% | 71% | 76% | 79% | 76% |
| Sound | 76% | 70% | 78% | 80% | 73% |
| Handhabung | 69% | 69% | 63% | 76% | 75% |
| Spielidee | 64% | 70% | 61% | 72% | 84% |
| Dauerspaß | 72% | 74% | 69% | 87% | 62% |
| Preis / Leistung | 70% | 70% | 68% | 81% | 69% |
| Red. Urteil | 75% | 76% | 69% | 85% | 71% |
| Schwierigkeit | Anfänger | Fortgeschrittene | Fortgeschrittene | Fortgeschritte | Anfänger |
| Preis | ca. 129,- DM | ca. 129,- DM | ca. 119,- DM | ca. 119,- DM | ca. 129,- DM |
| Bezug | Frank Heidak | Frank Heidak | Frank Heidak | Frank Heidak | Frank Heidak |

Die angegebenen Preise verstehen sich einschließlich Lösung (!) und dt. Anleitung bei F. Heidak

Sierra – was bringt die Zukunft?

Wie's aussieht, eine ganze Menge: Sowohl von der technischen als auch von der spielerischen Seite her, steht uns da noch einiges bevor – sogar ein Arcade-Game ist im Gespräch!

Technisch gesehen fährt der Zug der Zeit eindeutig in Richtung CD-ROM. Einige Games wurden dafür bereits entwickelt (für PC), darüberhinaus will man auch ältere Titel überarbeiten und auf CD herausbringen. Und was tut sich sonst? Nun, ein ziemlich ungewöhnliches Adventure steht uns mit "Keeping up with the Jones" ins Haus. Es geht um die Bewältigung des ganz normalen Alltags einer ganz normalen Familie: Schulausbildung, Jobsuche,

Einkäufe erledigen, die Haushaltskasse führen – klingt doch sehr spannend, oder? Wesentlich vertrauter sind da schon die Abenteuer, die uns bei "Hero's Quest II – Trial by Fire" erwarten. Der zweite Teil des erfolgreichen Rollenspiel-Adventures wird an die Erzählungen aus 1001 Nacht angelehnt sein. Während die Helden-Serie noch lange nicht ausgereizt ist, wird Sierra die Reihen "King's Quest" und "Space Quest" 1991 voraussichtlich auslaufen lassen. Dafür gibt es vielleicht schon zu Weihnachten ein Wiedersehen mit dem bekanntesten aller Computerhelden – "Larry 4" ist im Anrollen! Das ereignisreiche Leben von Mr. Laffer soll übrigens verfilmt werden, bisher hat man aber noch keinen geeigneten Darsteller gefunden. Falls also von Euch jemand Interesse hat...

In Vorbereitung:

Leisure Suit Larry IV

(Neue Abenteuer des bekannten Schwerenöters)

Hero's Quest II - Trial by Fire

(Mit Verbesserungen beim Kampfsystem und bei der Charaktererschaffung)



Bei Hero's Quest II wird's diesmal ziemlich orientalisch

Mother Goose

(Abenteuerspielchen für die Allerkleinsten)



Mother Goose: Eines der ersten Sierra-Spiele für CD-ROM

Keeping up with the Jones

(Abenteuer, wie sie nur das Leben selbst schreibt...)



Space Quest IV (Roger Wilco geht ins große Finale)



Roger Wilco bleibt auch in Space Quest IV kein Kummer erspart...

Red Baron

(Historische Flugzeugsimulation)



Der Rote Baron soll neue Maßstäbe in punkto Realismus setzen

Oil Wells

(Arcadeaction von Sierra - man darf gespannt sein)

King's Quest V

(Völlig neue Animationstechniken sollen grafische Wunder auf den Screen zaubern)

Rise of the Dragon

(Futuristisches Detektiv-Abenteuer)



Rise of the Dragon: Auch in der Zukunft gibt's noch Detektive...

Heart of China

(Im China von 1930 angesiedeltes Adventure, in dem man zwischen drei verschiedenen Charakteren wechseln kann)



Heart of China: Nichts los in den Straßen von China...

Spaß, Abwechslung und Unterhaltung... in den großen Ferien und jetzt auch wieder zu Hause. Ob Shoot'em up oder Röllenspiel, wir haben für jeden

die richtige Erlebnisreise in die große Welt der Computer.



Legend of Faerghail

Der Schatten des Todes zieht über ein friedliches Land. Die Elfen haben Ihre Seele an das Böse verkauft. Ohne eine Armee und den Willen zu kämpfen, wird das Volk unter der Tyranei des Bösen leiden. Ihre Gruppe muß nun das Land Faerghail befreien.

Das Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene. 8 Dungeons mit über 1000 Räumen; ein komplexes Kampfsystem und über 140 Zaubersprüche, nahezu 400 KB Sound, 80 verschiedene Gegner, komplett in Deutsch.

Amiga, Atari ST und PC.





Turrican

Das Shoot'em up der Extraklasse. Dieses Spiel hat die internationalen Hitsterne gleich dutzendweise abgeräumt. Multidirectionales Scrolling, durchschlagende Extrawaffen und riesige Level gehören zu den technischen Besonderheiten.

Amiga, C64, Amstrad, Spectrum und Atari ST



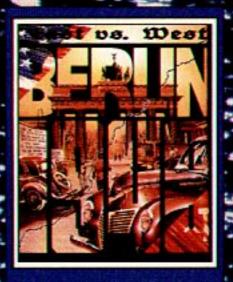


RA

Lösen Sie über 100 geheimnisvolle Rätsel, die Ihnen RA, der oberste aller Götter, auferlegt hat. Ordnen Sie Steinplatten mit Strategie oder Geschicklichkeit.

Zusätzlich gibt es einen Leveleditor zur Gestaltung eigener Level und ein Password-System zum schnellen Wiedereinstieg.

Amiga, Atari ST, PC, C64



East vs. West. Berlin 1948

Berlin kurz nach dem 2. Weltkrieg. Agenten und Spione aus
Ost und West, versuchen eine
Atombombe in ihren Besitz zu
bringen. Kriminalistischer
Spürsinn ist in diesem Strategie-Adventure gefragt. Außerdem hat man erstmalig in der
Computerspiel-Geschichte
die Möglichkeit einen 15 minütigen Kinofilm anzuschauen.
Der Ton hierzu ist auf einer
beiliegenden Audiokassette.
Amiga, Atari ST und PC





Apprentice

Das Jump'n'Run-Spiel um einen kleinen Zauberer, Kisten und Luftballons. Fumo, der böse Drache, hat die Wesen seines Reiches verzaubert. Um zu ihm zu gelangen und ihn zu besiegen, müssen Sie Himmel und Hölle, Feuer und Erde durchqueren.

Amiga, Atari ST, C64, Spectrum und Amstrad





Rainbow Arts Software GmbH Hansaallee 201 * D=4000 Düsseldorf 11

Info-Telefon: 0211-596761



Flood

Der Amiga Joker meint: Flood hält, was der Name verspricht: Eine Flut origineller Ideen!

Stell dir vor, du hast "Popu-

Stell dir vor, du hast "Populous" gemacht und alle erwarten jetzt von dir, daß deine nächsten Spiele (mindestens) genauso gut werden! Bestimmt keine angenehme Situation für ein Softwarehaus...

Der kleine Quiffy hat's nicht leicht: Sein Lebensraum quillt über vor Müll; Killer-Teddybären und andere schreckliche Wesen sind hinter ihm her, und zu allem Überfluß steigt auch noch der Wasserspiegel in seinem Höhlensystem ständig an.

Quiffy kann zwar laufen, klettern, springen und tauchen, aber Kiemen sind ihm halt noch keine gewachsen. Deshalb muß er zum Luftschnappen immer wieder an die Oberfläche, es sei denn, er ist schneller als das Wasser - und als seine Gegner! Die meisten davon kann er Flammenwerfer mittels (Yeah!), Shurikens, Bumesangs, Bomben und Handgranaten erledigen, nur gegen den Geist seiner Tante ist kein Kraut gewachsen.



Zum Finden und Sammeln gibt es auch so einiges - hilfreiche Extras und vor allem viel, viel Müll, den das arme Knuddelvieh schlucken muß (Rülps!). Denn: Wer seine Höhle nicht brav leergeräumt hat, darf auch nicht per Teleporter in den nächsten Level. Flood ist ein stark actionbetontes "Hüpf- und Tauch"-Spiel, in dessen 42 Leveln

(laut Packung nur 36?!) auch einige Kopfnüsse versteckt sind. Der Sound kann voll überzeugen: Super-Stereoeffekte und originelle Musik. Die Grafik wirkt auf Dauer etwas eintönig, die Level sind kaum voneinander zu unterscheiden. Farblich ist aber alles sehr schön. auch mit dem Scrolling kann man leben. Die Steuerung ist gut durchdacht, das Gameplay immer fair - alles in allem ein erstklassiges Spiel mit vielen neuen Ideen. (mm)

Flood
Grafik: 73%
Sound: 82%
Handhabung: 82%
Spielidee: 82%
Dauerspaß: 79%
Preis/Leistung: 82%
Red. Urteil: 82%
Für Anfänger
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Bullfrog/

Hersteller: Bullfro Electronic Arts Bezug: Playsoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage vom Poster. Levelanwahl per Codewort. Nach versteckten Räumen Ausschau halten!



Flimbo's Quest

Jump & Run Spielchen kommen niemals aus der Mode. Deshalb haben sich die Jungs von System 3 mal gründlich bei anderen Vertretern dieses Genres umgesehen, da und dort eine Idee abgekupfert und ihr eigenes Software-Süppchen daraus gekocht. Aber – werden so Hits geboren?

Die Antwort vorweg: nein. Für einen soliden Geschicklichkeitstest hat's aber allemal gereicht, zumal man sich in Sachen Präsentation durchaus Mühe gegeben hat. Allerdings nur, was das eigentliche Spiel betrifft, beim Drumherum wurde ganz schön geschludert: Der Titelsoundtrack ist dünn, der Loadingscreen einfach von der Packung abdigitalisiert, die angeblich deutsche

Anleitung eine unleserliche Anhäufung von Fehlern, und die Vorgeschichte um eine entführte Schönheitskönigin ebenso einfallslos wie überflüssig.

Im Spiel selbst steuert man den kleinen Flimbo durch sieben Level voller Plattformen und putziger Gegner. Sinn der Übung ist es, die Einzelteile eines Zauberspruchs zusammenzutragen, mit dessen Hilfe man in die nächste Spielstufe gelangt; ein Zeitlimit erschwert das Unterfangen. Gekillte Feinde hinterlassen Bonusgegenstände, die dem Helden kurzfristig Unverwundbarkeit. Zusatzzeit. usw. bescheren. Allerdings sind längst nicht alle Gegner so großzügig, meist bleiben nur ein paar Münzen zurück, für die man dann die gleichen Extras in Shops erwerben kann. Ansonsten



gibt's noch Bonusräume voller Kohle, eine recht ordentliche Steuerung, mittelprächtige Musik plus Sound-FX, sanftes Scrolling und eine gelungene Grafik in knalligen Bonbon-Farben. Anders gesagt: Bestimmt kein schlechtes Spiel, aber alles schon mal dagewesen. (ml)

Flimbo's Quest

Grafik: 729
Sound: 60%
Handhabung: 70%
Spielidee: 34%
Dauerspaß: 61%
Preis/Leistung: 55%
Red. Urteil: 63%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: System 3
Bezug: World

Spezialität: Die "Hinterlassenschaften" der Gegner verschwinden, sobald man sich zu weit entfernt. Highscores werden nicht gesaved.

of Wonders

KIRINanzeigen

Suche Hardware

Suche intakte 512K Erweiterung für den Amiga 500! Zahle bis zu 130 DM. Stefan Vohs, Leergasse 3, 6228 Eltville 1

Wer schenkt einem armen Schüler ein funktionierendes Laufwerk für A500. Bin auch bereit etwas zu bezahlen. Schreibt an: Thorsten Theobald, Gartenstr. 29, 6707 Schifferstadt

Suche Amiga 500 mit Farbmonitor. Robert Stellmach, Erich - Ziegel Ring 18, 2000 Hamburg 60

Suche-billig: Intakte Nordic Power Cartridge für Amiga oder tausche gegen Populous und TV Modulator! Auch einzeln zu verkaufen! Von 15 – 18 h: (02307) 30778. Dennis Rethage, Einsteinstr. 1, 4708 Kamen 5

Suche jemanden, der einen Amiga 500 verschenkt oder billig verkauft. Schickt ihn an: Sascha Schmadel, Langenfeldstr. 1, 6750 K'lautern. Tel.: 0631/21231, bitte verlangt mich.

Suche Video Digitizer, RGB-Splitter, Genlock-Interface und Animationsprogramme (Auch Realtime-Digitizer)! Martin Stein, Markstr. 87, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 383013

Suche 1541 - Schreiblesekopf für Knebellaufwerk (C64). Kauf oder Tausch (z.B. andere Hardware, wie ICs ...). Ruft an unter: (02433) 2694. P.S.: Natürlich nehme ich auch defekte Floppy, wenn Schreiblesekopf nicht defekt!

Suche Amiga 500. Nur 100% OK. Kann bis 350 DM bieten. Schreibt an: Martin Melz, Hackhauserstr. 30c, 4047 Domagen 1

Ich suche 5,25" Floppy und das Nordic Power Cartridge für meinen Amiga. Stefan Schnitzler, Titzgarten 14, 5166 Leversbach, Tel.: (02427) 1693

Suche günstigen TV-Modulator und 1MB Speichererweiterung zum A500. Roger Bowald, Giacomettistr. 59, 7000 Chur, Schweiz

Suche billig funktionstüchtigen PET, VC20 und C16. Angebote an Karl Rainbacher, Langbathstr. 27, A - 4802 Ebensee, Tel.: (06133) 6198

Suche 3,5" oder 5,25" Laufwerk für A500. Kann leider nur Porto + Versandkosten bezahlen. Sascha Pietsch, Dorfstr. 15, 6692 Güdesweiler, Tel.: (06854) 7336

Wer schenkt körperlich Behinderten einen Amiga 500? Schickt ihn an: 4290 Bocholt – Biemenhorst, Degelingsesch 9. Porto wird selbstverständlich übernommen. Danke!

Biete Hardware

Verkaufe original Nordic Power Cartridge für Amiga, Mit Anleitung. 1A Zustand! Für nur 198 DM. Martin Stein, Markstr. 87, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 383013

Verkaufe 512 KB Speichererweiterung für A500, original verpackt, unbenutzt, abschaltbar, mit akkugepufferter Uhr, für 198 DM. Stefan Krings, Haarener Str. 75, 5137 Haaren. Tel.: (02455) 2583, nach 17 Uhr.

Amiga 500 + A501 auf 1MB Speichererweiterung (mit Echtzeituhr) + A520 TV-Modulator + Nordic Power Cartridge + 1 original Game (Elite) + verschiedene Zeitschriften + Fernseh/Bildschirm Cleaner-Set für 1500 DM. Call to: (06121) 266122, Herrn Ludwig verlangen.

Verkaufe Schneider CPC 6128 + Monitor + 124 Disketten. Sehr gutes Textverarbeitungsprogramm. Gut erhalten. Preis VB. Tel.: (02599) 1065 ab 18 Uhr. Fragt nach Karsten.

512 KB Speichererweiterung für A500 (intern, abschaltbar), 175 DM inkl. Porto + Nachnahmegebühr! (wegen Doppelschenkung) M. Buchmann, Postfach 1104, D -4797 Schlangen I

Verkaufe Amiga 500 mit Software für 700 DM. Tel.: (08161) 12398

Austria!!! A500 + Philips Monitor CM 88833 + Drucker Epson LX 400, alles 3 Monate alt und originalverpackt um 12.999 ÖS zu verkaufen! Tel.: (05244) 2212, Norbert Graus, Rotholz 362, A – 6200 Jenbach

A500, 1MB, Farbmonitor, Ext. Drive, Deluxe-Sound Digitizer, 130 Disks m. Origin., PD, Demos, Assembler + Buch, Joysticks u. Discbox für VB: 1900 DM zu verkaufen. Thomas! Tel.: (02941) 22590... P.S.: Midi - Interface (gratis)!

Verkaufe Amiga 500, Maus, Lenkung für Simulationen (wie Test Drive), 2 Competition, HF Modulator, Monitor (Farbe, SW, Green in einem), 2 Diskboxen mit Spiele, Liste der Spiele (insg. 180) gegen Anruf. Für 1500 DM ohne Spiele, mit Spiele für 1990 DM. Call: Markus Heim, Schwallgasse 63, 8437 Freystadt, Tel.: (09179) 5271

Verkaufe wegen Systemwechsel: C64 u. Floppy 1541 u. Datasette u. Final Cartridge III u. 10 Leerkassetten u. 100 Disks u. 2 Joysticks (leicht defekt) u. Locher u. Tips. Preis VHB 450 DM. Tel.: (04523) 5247, Arne

Verkaufe Leerdisketten! 3,5" und 5,25" Disketten, 100% Errorfree, Stück: 1 DM/0,25 DM solange

Vorrat reicht! Oliver Wolff, Holunderweg 24, 5142 Kleingaldbach, Tel.: (02433) 2694

Achtung Leute! Ich verkaufe folgendes: 1084 Monitor, 6 Monate Garantie (!!!), vollständig und originalverpackt für 500 DM (Abholpreis). Nordic Power Cartridge u. Anleitung für schlappe 160 DM (es ist schon eine neue Version!!). Call: (05242) 46708, Dirk!

Verkaufe Amiga 2000 + Epson LQ 400 (24 Nadeln) und sonstiges Zubehör! Alles ein halbes Jahr alt und kaum gebraucht! VB: 1900 DM. Dirk Brechbühl, Konradstr. 7, 8260 Mühldorf, Tel.: (08631) 7769

Verkaufe Nordic Power Cartridge für 110 DM, Tel.: (02222) 3312, Michael Kliege, Görreshof 126, 5305 Alfter.

Verkaufe C64 und 2 mal 1541 und SP1000vc (Einzelblatteinzug, NLQ, usw.) und Farbmonitor u. jede Menge Bücher u. Hefte + Disketten und Module. VB: 1300 DM, nähere Infos unter (06022) 22416, Udo!

Wer tauscht seinen Amiga 2000 gegen meinen Amiga 500 mit 2. Laufwerk, DL 1015 3,5" abschaltbar, TV Modulator A520 und Tastaturabdeckhaube, o. Spiele? Alles in top Zustand!!! Schreibt an: Walter Steckert, Pappenhaimstr. 2, 8255 Schwindegg

Verkaufe C64 mit Drucker, Datasette, Floppy, ca. 180 Disketten und zwei Modulen für schlappe 400 DM. Ruf an: Dirk Weber, Falkenstr. 24, 4700 Hamm 4, Tel.: (02381) 77310

Verkaufe original Nordic Power Cartridge, neueste Version von Juli 90 (Nachweis), für Amiga 500/ 1000, wegen Umstieg auf Amiga 2000. Tel.: (069) 357333

Verkaufe für Amiga 500 abschaltbare 512 KB AHS – Speichererweiterung für 150 DM inkl. Porto (neu 200 DM). Tel.: (0621) 551478,

Verkaufe Amiga 500 mit 512 KB Speichererweiterung + 5,25° Zweitlaufwerk + 1 Joyboard + 2 Joysticks + ca. 400 bespielte 5,25° Disketten + über 50 3,5° Disketten + ca. 10 Originalspiele + ca. 30 Zeitschriften + 1 Modul für Fernsehanschluß. Preis: ca. 10.000 ÖS od. ca. 1.430 DM (nach Vereinbarung). Interessenten schreiben an: Walter Gattringer, Terlanerstr. 20, A - 6330 Kufstein, Tel.: (05372)

C-128D 1,5 Jahre alt, mit mehreren Originalspielen, 160 bespielte Disketten, 50 Leerdisketten und Diskettenboxen. Preis: 640 DM VB. Tel.: (0221) 842672

RAM Chips 41256 - 120ns, 50256 - 150ns, 4257 - 120ns (alles 256*1) für 6 DM je Chip. 424256C - 100ns (256*4), 4 Stück für 50 DM. A1000 Umrüstsatz von NTSC auf PAL Norm inkl. Einbauanleitung und zwei Agnus 8367 Chips für 70 DM!! 80286 - 12 MHz Intel CPU für 100 DM oder im Tausch gegen Intel CPU 8087 - 5 MHz! R. Benda, Postfach 11 27, 6090 Rüsselsheim 1

Biete C-64II + 2 Floppys 154III u. ca. 30 Spiele u. Diskboy u. Joystick für 700 DM. Tel.: (0231) 675398 von 17 bis 19 Uhr

Verkaufe defekten A500 mit Zubehör, oder tausche gegen gute Speichererweiterung oder Ähnliches für den Amiga! Mark Bender, Zur Heide 2, 6697 Eisen

Suche Software

Suche Starflight - Original. Tel.: 06661/5200 (Hendrik)

Suche Dungeon Master II, gebraucht. Tel.: 07721/24904, oder: Michael Menz, Karl-Brachat Weg 10, 7730 VS-Villingen

Ich suche Indiana Jones III! Call: 06321/66726

Suche Lords of the rising Sun, Original. Zahle bis 35 DM oder tausche gegen Bombuzal. Verkaufe auch Bombuzal für 35 DM inkl. Porto. Stefan Puls, Saturninenstr. 1, 3490 Bad Driburg, Tel.: 05259/ 353

Halt! Suche Software für meinen Amiga 500. Alle zuverlässigen Tauschpartner bei mir melden. Habe z.B. Tenniscup, TV Sports Basketball, Super Cars, uvm. (auch 5,25"). Tel.: 0621/556772, Jan Birkigt, Tauenstr. 24, 6700 Ludwigshafen.

Suche verzweifelt Xenon II. Zahle bis zu 40 DM. Oliver Groschke, Gartenstr. 25, 8050 Freising, Tel.: 08161/12398

Suche Originale: Dyter 07, X-Out, Omega, F-29, TV Sports Basketball, Pirates, Full Metal Planet, E.S.S.. F - O. Steffen, Dorfstr. 56, 2323 Kalübbe, Tel.: 04526/1423 18 bis 20 Uhr

Armer Schüler sucht verzweifelt 688
Attack Submarine, Tennis Cup,
Space Rogue, USS John Young,
Player Manager, o.Ä.... Zahle pro
Game 20 bis 35 DM. Bitte laß mich
nicht lange warten! Meine Adresse:
Dirk Neumann, Kirchbachstr. 120,
4330 Mühlheim a. d. Ruhr 11

Amiga: Tausche Times of Lore gegen Ultima IV. Nur Original!! Suche auch Ultima III für 20 DM. Schreibt an: C. Frey, Schickhardtstr. 24, 7148 Remseck 1



Suche Falcon F16 (Orig.). Tausche gegen Space Harrier II. S. Elbert, Am Pingelstrang 45, 4512 Wallenhorst. Tausche außerdem Quiwi und Soccer King gegen King of Chicago.

Ich suche Demo - Intro - Letter - Designer/Maker/Writer. Wenn Du sowas hast, schreib doch bitte an: Samir Bellakhdar, Margveritenring 34, 1000 Berlin 47. Oder Tel.: 030/6633785, Danke schon im voraus!

Kaufe orig. Maniac Mansion dt. Bitte ruft an oder schreibt an: Andreas Groß, am Römerkanal 20, 5040 Brühl, Tel.: 02232/23792. Mo bis Fr von 14 bis 18 Uhr.

Ihr habt keinen Bock mehr auf das Game? Ich kaufe Eure Originale! Angebote und Listen an: R. Wekweth, Gerh.-Hauptm.-Str. 89, 7302 Ostfildern 2

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Habe neueste Software. Schickt Eure Listen an: Matthias Gosejohann, Kiefernweg 48, 4835 Rietberg 3. 100% Antwort!

Kaufe Amigasoft! Hatte meinen Compi eingemottet. Bin deshalb nicht mehr auf dem Laufenden. Letzte Games von mir: Bundesliga Manager, Kick Off, Fast Break. Suche die neuesten Sachen und vor allem: Pirates u. Starflight. Armin Wuertele, Burghalde 52, 7297 Alpirsba. Strategie bevorzugt.

Suche World Cup Soccer für Mega Drive. Zahle 100 DM. Angebote an: Frank Dörksen, Osterfeld 25, 2351 Brokstedt

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga! Schickt bitte Eure Listen oder Disks an: Thorsten Nickel, Bahnstr. 9, 6072 Dreieich

Suche Originalgames! Space Ace, Space Quest II o. III, Dragons Lair I, Police Quest II, Heroes Quest, zahle gut. Bartsch bei Burger Michael, Jean- Paul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40, Tel.: 0911/449479 (Michael)

Suche für Turbo Silver Objektdisketten, (z.B. Font Disk 1, Font Disk 2, Flight without Wings, Around the House, usw.) und Designerdisketten (z.B. Interiors, Human, Architectual, Micribot, Future, usw.). Bitte anrufen, zahle fairen Preis! Österreich 04212/3813

Suche X-Out und andere neue Software. Schickt Eure Listen an: Frederik Strunz, Bergstr. 38, 5064 Rösrath 1. Be fast!!

Biete Software

Verkaufe Amiga-Originale: Dungeon Quest 50 DM, Personal Nightmare 50 DM, Manhunter N.Y. 50
DM, Kings Quest I, II u. III zus. 50
DM, Future Wars 45 DM, Police
Quest I 45 DM, Legend of the
Sword 40 DM, Journey 40 DM,
Typhoon Thompson 40 DM, Spherical 35 DM, Super Wonderboy 35
DM, Total Eclipse 35 DM, Elite 35
DM, Kult 35 DM, Holiday Maker
35 DM. K. Rechkemmer, Kirchwaldstr. 52, 6800 Mannheim 31,

Tel.: 0621/754752. Kaufe Originale: Chrono Quest, Bozuma, Guild of Thiefs

Amiga Schweiz! Neueste Soft zu verkaufen! Superbillig! Gratisliste anfordern bei: M. Stelzel, Jupiterstr. 9/312, CH – 3015 Bern

Verkaufe orig. Rocket Ranger von Cinemaware für 25 DM oder tausche gegen Oil Imperium, Kick Off, Microprose Soccer, Super Cars, Sim City, Rings of Medusa oder Player Manager dt. Suche auch Dungeon Master dt. und It came from the Desert. Zahle 35 DM. Nur Originale. Manfred Bökr, Friedrich Ebert Str. 22, 355 Marburg

Verkaufe oder tausche: 688 Attack Sub, Gunship, Empire, Bundesliga Manager, Drum Studio, Hollywood Poker, Hard Ball. Nur Originale! Contact: F - O. Steffen, Dorfstr. 56, 2323 Kalübbe

Zu verkaufen: Chris Hülsbecks T.F.M.X. Workstation, fast ungebraucht, 90 SFr. (Original mit 40 seitiger Anleitung (Ordner)). Und für Amiga-Einsteiger: Das Amiga 500 Buch (Markt & Technik), nicht mal angeschaut + das Game The Three Stooges, 50 SFr. Sandro Zuberbühler, Staudenbühlstr. 71, CH – 8052 Zürich

Verkaufe für Amiga das Original Waterloo (45 DM), original verpackt, mit deutscher Anleitung. Carsten Koch, Hauptstr. 49, 2121 Lemgrabe, Tel.: 05851/405 ab 18 Uhr

Amiga Seka source Codes für 5 DM (das Stück o. Disk). Wer Interesse hat, schreibt an: Sven Sauermann, Pillnitzer Weg 16, 1000 Berlin 20 oder ruft an: 030/3632493!! (Sven) nur legale Software.

Verkaufe Indiana Jones Adventure für 25 DM und Licence to Kill, Ninja Mission, Warzone, Thai Boxing und Championship Baseball für 30 DM alle zusammen!! Natürlich alles original! Schreibt an: Sven Sauermann, Pillnitzer Weg 16, 1000 Berlin 20, oder Tel.: 030/3632493 (fragt nach Sven)

Verkaufe wegen Doppelschenkung: North & South (Disk noch nie geladen) für nur 55 DM, verk. auch Winter Olymp. 88: 35 DM. Den Hit Sim City 512K: 50 DM, Defender of the Crown + Starglider: 40 DM, Oil Imperium (nie gebraucht): 50 DM. Zu allen Games lege ich noch Tips bei. Patric Klees, Landstr.27, CH = 8955 Octwil

Biete neueste Software für den Amiga zu fairen Preisen. Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61, Tel.: 0511/561753

Tausche oder verk. Indy III (45 DM orig.), Afterburner (35 DM orig.) gegen North & South, Stadt der Löwen oder Pharao. Suche auch Tauschpartner für Soft!! D. Rodler, Creussenwiesen 8, 8484 Grafenwoehr, Tel.: 09641/2200 ab 17 Uhr

Tausche oder verk. Amiga Originale, u.a. TV Sports Football, North & South, Indy III, u.a.. Tel.: 05034/ 1894 Tausche orig. Indy III gegen Space Ace, 512 KB-Erweiterung für A500 oder 2. Laufwerk. Muß 100% OK sein (ist Indy natürlich auch!). Angebote an: Helge Kruse, Papenbergallee 56, 2217 Kellinghusen.

Super Demodisks (Red Sektor Megademo, Kefrens Megademo, Mad Monks Demo, usw.)! GFX und Sound vom Feinsten!! Schickt 6 Disks und 20 DM an: Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!! Stay legal or die!

Verkaufe Documentum Textverarbeitung als Original mit Anleitung (50 DM), sowie eine Diskettenbox für 100 Disks für 10 DM!! Dirk Reinelt, Schafstallstr. 39, 4840 Rheda, Tel.: 05242/46708 nur nachmittags!

Biete folgende Originale: Vigilante, Mike the magic dragon, Chambers of Shaolin, Chrubby Christle, Treasure Island Dizzy. Call: 02955/ 1326 (Ronny) ab 19 Uhr bis 20:30 Uhr.

Verkaufe od. tausche Originale. Habe: RVF Honda, Space Quest III, Silkworm, Spherical, usw. Schreibt an: Reiner Ovelgönne, Calhorner Kirchweg 16, 4572 Essen i.O., nur Original Programme!

Tausche Dung. Master (kompl. dt), Falcon F16, Pers. Nightmare, Legend of the Sword, Demons Winter, Oil Imperium, Wallstreet Wizard, Vermeer, Bundesliga Manager (alle Prog. wenigstens mit Anleitung u. original), gegen: Bloodwych, Zusatzdisk Bloodwych, F-29, Federation Quest, Might + Magic II, Loom, Zombie, Midwinter, Deluxe Paint III. Lars Markfort, Kaiserstr. 66, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/26913 ab 20 Uhr, öfters versuchen!

Verkaufe für Amiga: Super Wonderboy (35 DM), orig. verpackt, mit Anleitung. Thorsten Hülsmann, Winkelhauser-Esch 29a, 4292 Rhede, Tel.: 02872/3669 ab 15 Uhr.

Verkaufe od, tausche Originale, kaufen auch. Wir suchen z.B. Gold of the American, Vermeer, usw., bieten z.B. Pirates. Write to Michael Schroer, Von der Mark Str. 10a, 4223 Voerde 2

Suche Tauschpartner für neue Amigasoft. Schreibt mit Liste an: Thorsten Frankenbusch bei Bergs, Wolfgangstr. 8, 4100 Duisburg 18. Auch Anfänger!

Verkaufe original Drakkhen für 50 DM: Dieter Ohlwein, Karlbader Weg 4, 3550 Marburg, Tel.: 06421/ 41164

Verkaufe Amiga-Originale für je 35 DM: Drakkhen, Starflight, Rings of Medusa, Tel.: 02150/2708 zusammen 100 DM! Sven Borngräber, Salierstr. 10, 4005 Meerbusch 3

Verkaufe ausgesuchte PD-Programme, wie z.B: Marbel Slide, Kaiser II, Star Trek, Zero Virus, Wizard of Sound, usw. sowie die Serien Taifun und Kickstart. Ebenfalls gibt es bei mir günstige Originalspiele, wie z.B. Rainbow Warriers, Robocop, Power Drift, usw. Schreibt einfach eine Postkarte an: Walter Gattringer, Terlanderstr. 20, A – 6330 Kufstein

Verkaufe folgende Amigaoriginale: Safari Guns 50 DM, Hostages 35 DM, Action Service 30 DM und Motor Bike Madness 30 DM. Rainer Hagel, Martin-Hofmann-Str. 36, 8609 Trosdorf, Tel.: 09503/1652 von 18 bis 19 Uhr

Verkaufe Amiga-Originale: Stormlord (30 DM), Ghost Busters II (30 DM), Captain Blood, Arkanoid II, Xenon II, Crazy Cars für je 20 DM, Auto Duel (10 DM), Vader (5 DM) und Lösungen (je 5 DM). Bartsch bei Burger Michael, JeanPaul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40, Tel.: 0911/ 449479

Verkaufe Amiga-Originale: Warlocks Quest, Airball, Blasteroids, Gauntlet II, Batman, Grand Monster Slam, Time Bandit, Trivial Pursuit II, Feud, Indoor Sports, Beat it, Bubble Ghosts, Sumera, Takado, Tripple X, Zany Golf, Powerdrome, Grand Overt, Xenon, Arkanoid II, Spherical, In 80 Tagen um die Welt, Alien Legion, Stormlord, Gunship, Ogre, Battlehawks 1942, Toobin, Eye of Horus, North Sea Inferno, Super Cars, Power Drift, X-Out, Light Force, Highlights. Preise zwischen 10 DM und 50 DM. Norbert Schlüter, Schulstr. 13, 8751 Stockstadt/Main, Tel.: 06027/2392 ab 17 Uhr

Verkaufe Amiga-Originale: Portal, Deja Vu I u. II, Uninvited, Shadowgate, Shogun, Journey, Zork Zero, Demons Winter, Swords of Twilight, Hillsfar, The Kristall, Heroes of the Lance, Golden Path, Gauldregons Domain, Talespin, Bloodwych + Sleeping Gods lie, Swords of Sodan, Preise zwischen 20 DM und 50 DM. Tel.: 06027/ 2392 ab 17 Uhr.

Softwär? Null Problemo. Ich verkauf Dir welche. P. Huber, Breitestr. 3, CH – 8472 Senzach.

Hey Freaks!!! Sucht Ihr billige Software? Dann seid Ihr bei mir richtig. Verkaufe folgende Originale: Rocket Ranger, Circus Games (je 35 DM), Astaroth (30 DM), Blasteroids, Wichec (je 25 DM), Phobia, Red Heat, Tom & Jerry, Chamonix Challenge (je 25 DM). Zusammen 220 DM + Katakis. Meldet Euch bei Olaf. Tel.: 05850/553 ab 4 Uhr. Suche Super Wonderboy in Monsterland (30 DM)!

Tausche Original Bio Challenge gegen Original Rings of Medusa. Oliver Plink, Im Kirch. 6, 7904 Dellmensingen, Tel.: 07305/5124 (ab 17 Uhr). Nehme auch andere akzeptable Angebote entgegen!

Verk. Orig. Amiga Games z.B. Microprose Soccer, Indiana Jones III (Adv), Battle Squadron für je 40 DM. Running Man, Stormlord, 3D Pool, Karate Kid II, Tiger Road, DOGS of WAR, Dynamite Düx, The Deep für je 30 DM, Freedom, Robbery für je 25 DM. Suche auch Orig. Amiga Games Tel.: 06473/ 1430 oder schreibt an: Patrick Gronych, Am Schwalbengraben 14, 6333 Braunfels Verkaufe Amiga-Originale mit Verpackung und dt. Anleitung: Zak Mc Kracken (30 DM), The Untouchables (40 DM). Lieferung per Vorkasse! Anrufe Sa u. So von 13 bis 18 Uhr: 07131/403463, Oliver Burkert, Hoppenstr. 20, 7105 Leingarten

Verkaufe NINTENDO mit 3 Spielen (Icehockey, Tennis, Iceclimber) für 160 DM (100% OK), sowie folgende Amiga-Originale: Rings of Medusa 30 DM, Omega 45 DM. Times of Lore 30 DM, Das Magazin 20 DM, Fugger 30 DM. Außerdem: SEGA Phantasy Star für 70 DM. Georg Wieselsberger, Sudetenstr. 111, 8950 Kaufbeuren 2, Tel.: 08341/68351. Ach ja: IFF Sample-Paket (9 Disks) 50 DM (AMIGA)

Verkaufe Amiga-Originale! mit Verpackung und Zubehör: die Stadt der Löwen (60 SFr), Jet (50 SFr), Holiday Maker, Zak Mc Kracken dt. (45 SFr), Test Drive I (40 SFr) und Arcticfox (15 SFr). Tel.: CH = (0)62/516404 von 18 bis 19 Uhr. Hans Bernhard, Sonnenrain 1, CH = 4800 Zofingen.

Verkaufe Amiga-Originale: Budokan 40 DM, F-29 45 DM und Drakkhen 50 DM. Alle Games nagelneu!!! Ruft an: 02241/316439, Gerd Hippe, Einsteinstr. 10, 5205 Sankt Augustin 3

Ich biete Demo, Intro, Letter-Designer für den Amiga (u. 64er). Ich habe für den Amiga im Moment 19 Disketten voll. Fordert meine Liste an gegen 1 DM: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11 oder Tel.: 02191/61919. Versandart: Nachnahme oder Vorauskasse!

Verkaufe Originale komplett mit Anleitung und Verpackung. Preise: Manhunter N.Y. und Holiday Maker für 40 DM. Mini Golf Plus und World Snooker für 30 DM. Hostages und Paranoid Complex für 25 DM. Cybernoid II und Alien Syndrome für 20 DM. Quadralien und Slaygon für 15 DM. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen, Tel.: 07471/13521 ab 19 Uhr

Verschiedenes

Suche Infos zu Postspielen, z.B. Handlung, Zugzeitraum, Mitspieleranzahl, Anleitungen (möglichst umsonst), usw.. Jeder Brief mit Rückporto wird beantwortet: Tobias Graf, Berliner Str. 14, 7120 Bietigheim-Bissingen

Postspieler aufgepaßt: Die 7 Meere erwarten Euch bei "Pirat" oder wollt Ihr lieber mit Öl handeln, Tanker verschicken und Eure Gegner sabotieren? Dann spielt "Öl Baron". Info gegen 2 DM bei: P.b.M., Eckstr. 6D, 6750 Kaiserslautern

Es war ein Tag wie jeder andere, doch dann schlug er den Joker auf und entdeckte diese Anzeige. Nun ist er Mitglied im Phoenix. Seine Meinung? – Gut, Besser, Phoenix! Infos gibts gegen Rückporto bei: Phoenix Computerclub, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

3,5" Disketten. No name, 2DD, error free, mit Etiketten. In 10 Boxen verpackt. Für nur 1,30 SFr. pro Stück. Pittet, Bundtenweg 27, 4102 Binningen 7, Schweiz, oder Tel.: CH - (0)61/477672 (Jean-Jaques verlangen).

Verkaufe Amiga Original Komplettlösungen: Kings Quest I bis III, Earry I u. III, It came from the Desert, Police Quest I, Indy III. Alle zusammen (DM 25), einzeln (DM 9). Tel.: 0911/449479 (Michael)

Dragonflight! Zu diesem Rollenspiel von Thalion suche ich noch Tips und Karten. Wer sich schon länger, wie ich, mit diesem Spiel beschäftigt hat, sollte mir, zwecks Erfahrungsaustausch, schreiben. Guido Geise, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

3,5" Disketten, 2DD, Noname, 100% Error-Free, für nur 1,50 Sfr. pro Stück. 50 Stück Sfr 70, 5,25" Disketten, 2D, Noname, für nur Sfr 0,90 pro Stück. Bitte Gratisinfo verlangen! Ch. Egli, Egolwilerstr. 17, CH = 6244 Nebikon, Tel.: (0)62/862459

Suche 2. Hand Joker-Hefte vom Erstheft bis einschl. 3/90. Zahle halben Neupreis + Porto, A. Kolboom, Pestalozziring 6, 8501 Roßtal

Magic Das neue Diskettenmagazin für den Amiga! 100% auf Diskette, für Info 2 DM + Disk oder 5 DM bar oder in Briefmarken an: M. Helber, Schillerstr. 2, 7252 Weil der Stadt

Kaufe/tausche/verkaufe Anleitungen zu Amiga-Games. Für nähere Infos call: 05171/56959

TV-Sports-Fans! Biete Posters mit allen aktuellen Football und Basketballstars! Schickt mir Kopie Eurer Reel 2 an: Frank Schräer, Masurenstr. 84, 2900 Oldenburg. Antwort nur bei ausreichend Rückporto!

Verkaufe Demo-Tapes der "Hardcore" Aufsteiger des Jahres im Raum Regensburg; ... "THE HATE-RED" ... geiler Livemitschnitt!! Interessenten melden sich bei: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

Verkaufe ASM Hefte 1/88 bis 7/90 u. alle erschienenen Sonderhefte. Nur komplett 111 DM inkl. Porto u. Verpackung. Klaus P. Möller, Schwabenstr. 90, 8952 Marktoberdorf, Tel.: 08342/40929

Straße der Sterne ist da – das ultimative SF-Postspiel! 8 seitige Infobroschüre gratis bei: S.J. Langer, Mozartstr. 5, 8940 Memmingen

Ich verkaufe:Eine Diskettenbox (80 St.) 15 DM, Sidewinder (Game) 20 DM, Documentum 100 DM, Jeanne d'Arc (nur Anleitung) 3 DM, zahlreiche Happy Computer: Stück 2,50 DM, 1084 Monitor/mono/6 Mon. Garantie 500 DM. Suche außerdem ASM! Call: 05242/46708 Dirk!

Haarscharf sind Sie am gegnerischen Raumschiff vorbeigeflitzt. Sie konnten für einen kurzen Mo-

ment das Gesicht des Piraten sehen, der Sie heimtückisch im Hinterhalt überfallen wollte. Linksschleife, Schuß. Er war ein schlechter Gegner, denken Sie. Das war ein kleiner Ausschnitt aus SPACE SHIP, einem tollen Postspiel. Gegen 2 DM gibt es Infos bei: Mike Kristof, SPACE SHIP, Schützenstr. 34/3, 6901 Mauer

Tausche gebrauchte leere 5,25" gegen 3,5" Disketten! Umtauschkurs 3:1! Tel.; 07305/5124 (Oliver verlangen!), wenn möglich aus Raum Ulm/Neu-Ulm.

Verkaufe Lösungen zu Dungeon Master, Gold Rush, Larry I u. II, Manhunter N.Y., Police Quest I u. II, Space Quest I u. II, Zak Mc Kracken, Kings Quest 1,2,3,4 und Indy III zu je 4 DM, Tel.; 06029/ 8445 ab 15 Uhr

Verkaufe ASM-Hefte Jahrg. 88/89, aber auch ältere Einzelhefte. Verkaufe auch Joystick-Hefte (besitze fast alle). Preis nach Vereinbarung. Tel.; 06035/2731 ab 15 Uhr (frage nach Martin!)

Besitze für das Superspiel Xenonmorph nur eine engl. Anleitung. Für die Kopie einer dt. Anleitung biete ich 30 DM. Ruft an: Hans-Joachim Hofmann, Tel.: 06733/ 7074

Kontakte

Legalen Tauschpartner für Demos, gemalte DPaint-Fonts und Tooldisks gesucht! Wir suchen außerdem einen Assemblerfreak (Dev-Pac) und einen Grafiker (DPaint) zur Erweiterung unserer Demo-Codinggroup!! Sendet bitte eine Disk mit Demos mit! Schreibt an: Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!! (Ihr solltet möglichst im Raum BS wohnen). Stay legal or die!

Vielseitiger junger Club sucht Mitglieder zur Verstärkung des Teams im 'Raum Esslingen! Kontakte an: Gerd, 07021/44759

Sündhaft teure Sammeldisks sind selten stark. Deshalb tausche ich nur! Bitte keine Raubkopien! Tausche Megademos, PD, ect. Ruf an: 02166/89093 (Daniel)! Zeichne Logos und Charsets!

Suche Tauschpartner/in für Amigasoftware. Auch Anfänger. Zuschriften bitte an F. Reiner, Waldg. 5, A - 7344 Stoob Suche ehrlichen Tauschpartner für Amiga-Software. Antworte auf keine PLK, sonst 1000%. Schreibt an: Manfred Lautenschläger, Schubertweg 18, 6944 Hemsbach

Greetings to Cap. Chaos, MAD, Knotty, Mad Miller and Kalli . . . !!! Yours Bakerman

Suche zuverlässigen Tauschpartner mit guter Soft. Schreibt an: M. Jäger, Am Rosengarten 41, 4100 Duisburg 18. Mit Liste. Ohne Liste, keine Antwort!!

Suche coole Swapper für Demos, PD und Sourcecodes (DevPac)! Schreibt mit Disks an: S. Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!! Only cool guys und keine Raubkopien!!

SANOXIT of HSS sucht Kontakte zu anderen A500 Usern. Bin auch an PD- Tausch interessiert! Schreib an: Thomas Hirmer, Berlinerstr. 18, 8400 Regensburg. Bin Anfänger!!

Suche Brieffreunde mit einem A500. Auch zum Tauschen ist die Brieffreundschaft gut. Heiko Trumlach, Harpener Hellweg 381, 4600 Dortmund 72

Hallo! Help! DDR-Amiga Einsteiger sucht Kontakt, Erfahrungsaustausch und viel, viel Soft (möglichst kostenlos). Schreibt und schickt an: Andreas Hakel, Am Stadtrand 36, DDR – 7513 Cottbus

Ich habe A500 und suche Tauschpartner/in! Ich kann Spiele jeder Art gebrauchen! Wer mit mir Games tauschen will, schickt mir eine Liste von seinen Spielen und seine Anschrift an: Mario Musico, Alte Bernstr. 37, 4573 Lohn

D.D. Soft sucht Kontakte zum Tausch von Amigasoft. Bin Anfänger!! Kaufe auch (wenn nicht zu teuer). Schickt Eure Liste an: D.D. Soft, Zierkirschenstr.38, 6143 Lorsch. Greetings to: M.F., Tobi, and all who know me!

Suche Tauschpartner für neue Software. Tel.: 0911/82544 (Hermann) Suche Tauschpartner für den Amiga. Schreibt an: Thomas Christall, West 3, 2397 Handewitt (100% Back)!

Kostenlos

ist Deine PRIVATE Kleinanzeige in
Amiga Joker. Einfach Postkarte
zur Hand nehmen, Anzeigentext,
RUBRIK und Adresse draufschreiben und ab damit zur Post. Wie
immer gilt: KEINE PLK NUMMERN und KEINE RAUBKOPIEN, ist ja klar!





※ SNK NEO GEO ※

* PC ENGINE *

※ GAME BOY ※

※ SEGA MEGA DRIVE ※

※PCs ※

※ AMIGA ※

米 ZUBEHOR 米

*** BÜCHER ***

* PROGRAMMVERLEIH *

RUFEN SIE AN, WIR HABEN **WAS SIE WOLLEN!**

HSC HARD'n SOFT GMBH HOMBERGER STRASSE 72 4130 MOERS TEL: 02841/170150

FAX: 02841/170159

Software für Ihren Amiga

Dic neue Handelssimulation für Ihren Amiga, komplett in

deutscher Sprache und mit umfangreichem Handbuch.

> Mehr als 140 Planeten Spezialaufträge Priatenangriffe Kriege und Diplomatie Politische Verhandlungen Integrierte Actionsequenzen

Das absolute Suchtspiel. Es gilt, Kugeln von einem Förderband aufzufangen und gleichfarbige Reihen zu

ProVokabel

Ein hervorragendes Lernprogramm, das sich für sämtliche Sprachen eignet. Mit 36 Abfrageformen, Wörterbuch, Hilfsfunktion, Kontrollfragen und vielem mehr. Ein Grundwortschatz von 1.500 englischen Vokabeln wird mitgeliefert.

Alle Programme in deutscher Sprache und komplett mit Handbuch. Dazu bieten wir einen günstigen Update-Service

Jedes Programm zum Superpreis von nur DM 19,- Softwareentwicklung Torsten Schulz, Ritterstraße 2 4600 Dortmund 1, Tel. 0231/162262

Nachnahme: + DM 5,- / Vorkasse: versandkostenfrei Ausland nur per Vorkasse



Herausgeber Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner (ml)

Stelly. Chefredakteur Oskar Dzierzynski (od)

Werner Hiersekorn (wh) Max Magenauer (mm) Uwe Rönitz (ur) Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter

Norbert Beckers Carsten Borgmeier Felix Bübl

Sönke Klettner

Jens Petersen

Ulf Petersen Hans-Werner Raabe

Stephan Rock

Thomas Rossacher Ralf Schikora

Manuel Semino Sascha Wagner

Redaktionsassistenz

Brigitta Labiner Werner Ponikwar

Art Director

Oliver Wunderlich

Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Titel

Thomas Emde

Anzeigenbetreuung Carsten Borgmeier

Fa. Der Satz GmbH, 8000 München 70

Reproduktion

Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung Leykam Universitätsbuchdruckerei Ges.m.b.H A-8054 Graz

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-buchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,-Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verän-

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner. Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar. Tel. Verlag: 089/463700. Tel. Redaktion: 089/463823, Telefax: 089/4604977





Wenn es um Action geht, ist Ocean immer eine gute Adresse. Und weil wir gerade von Action reden: Ninjas machen sich auch immer ganz gut, besonders wenn sie die Fäuste in ungewohnter Umgebung fliegen lassen. So gesehen müßten die "Schatten-Krieger" eigentlich das optimale Actiongame abgeben...



Die Einleitung liest sich nicht schlecht, die Screenshots sehen auch vielversprechend aus - manch einer wird schon die Türklinke in der Hand haben, um in den nächsten Softwareshop zu düsen. Hiergeblieben, meine Herrschaften! Shadow Warriors ist zwar bestimmt kein übles Spiel, von der Idee her aber reichlich abgedroschen. Immerhin verspricht die Anleitung "geheime" Kampftechniken und eine schier unerschöpfliche Zahl von Gegnern, an denen man sie ausprobieren darf. Was würde man nur mit all seinen akrobatischen Fähigkeiten anfangen, hätte nicht just ein böser, böser Dämon seine Horden auf eine amerikanische Großstadt losgelassen?

Nach einem beeindruckenden Vorspann finden wir unseren wackeren Ninja im ersten von sechs Leveln wieder, wo sogleich eine Flut von Gegnern über ihn herfällt. Schlappe 100 Sekunden und (anfänglich) vier Bildschirmleben - mehr haben die Programmierer dem Helden nicht gegönnt, um mit den maskierten Schlägern aufzuräumen. Wahrlich keine leichte Übung, denn die Feiglinge greifen meist in Gruppen zu etwa vier Mann an, und immer sind auch ein paar muskelbepackte Oberfuzzies dabei, die eine Menge wegstecken können. Damit sich der Energiebalken nicht allzu schnell in Wohlgefallen auflöst, tauchen gelegentlich Extras auf, die einen mit frischer Kraft, einem Schwert oder gar zusätzlichen Leben versorgen. Natürlich wartet am Ende jedes Abschnitts ein besonders grimmiger Miesling; wer auch ihn verdrischt, darf in den nächsten Level und bekommt noch 1000 Extra-Punkte gutgeschrie-

Leider ist es mit den geheimen Kampftechniken nicht gar so weit her: Treten, Boxen und Schlagen, dazu ein eleganter Luftsprung und ein Salto – das war's auch fast schon. Zwar läuft das Spiel in verschiedenen Ebenen ab (der Kämpfer kann und muß zeitweise ein paar Schritte ins Bild hinein gehen oder auf Gebäude springen), aber die etwas hektische Steuerung reduziert





die Sache wieder auf das übliche Gerangel. Grafik und Animation brauchen hingegen keinen Vergleich zu scheuen, vor ein paar Jährchen hätte es noch locker für die Spielhalle gereicht! Zu hören gibt es wahlweise mittelprächtige Sound-FX oder recht gelungene Musik. Trotz anderslautender Meldungen in der Anleitung wird übrigens mit F2 umgeschaltet – und zwar ausschließlich während des Intros!

Was bleibt, ist eine solide Bildschirmprügelei, die den Highlights des Genres wie z.B. "Double Dragon II" den Rang wohl nicht ablaufen wird. Aber wer die alte Zocker-Weisheit "Antesten vor Kaufen" berücksichtigt, kann eigentlich nichts falsch machen. (R. Schikora/ml)

Shadow Warriors

Grafik: 79% 73% Sound: Handhabung: 68% Spielidee: 26% Dauerspaß: 67% Preis/Leistung: 63% Red. Urteil: Für Fortgeschrittene Preis: ca. 84,- DM Hersteller: Ocean Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disks, Pause-Funktion, Highscoreliste. Was die Anleitung verschweigt: Um die fünf Continues in Anspruch zu nehmen, auf die Taste 1 oder 2 drücken – je nach Anzahl der Spieler.





Tom and the Ghost

Der Amiga Joker meint: Ein ideenreiches Action-Adventure, in dem nicht nur die Geister begeistern ...!

Was passiert, wenn ein kleiner Junge mit seiner Mami ein altes schottisches Spukschloß besucht? Normalerweise vermutlich nix, aber in unserem Fall wird die Frau Mama von einem bösen Zauberer entführt. Armer Tom . . .

Gottseidank gibt es in alten schottischen Schlössern aber auch noch edle Ritter wie Sir Arrow, denn alleine wäre Tom wohl aufgeschmissen. Der gespenstische Helfer nimmt sich des Knirpses an, kämpft mit Drachen, Vampiren oder schwarzen Rittern und sammelt wichtige Gegenstände ein. Um den verschiedenen Gegnern nicht schutzlos ausgeliefert zu sein, kann er sich die unterschiedlichsten Waffen zusammensuchen und verwenden. Als ob der wackere Sir Arrow damit

nicht ausgelastet wäre, muß er sich nebenbei noch um den verzogenen Bengel kümmern: Wenn Tom nämlich nicht des öfteren mit



Hamburgern, Cola und

Spielsachen versorgt wird,

bleibt er einfach sitzen oder

richtet seinen Groll gegen

Wie man sieht, gibt es für

den Ritter, und das heißt

auch für den Spieler, einiges

den edlen Recken.



neue Feinde, kleine Rätsel und sonstige Überraschungen auf. Mal muß man heimtückischen Falltüren ausweichen, mal wird man in einen winzigen Zwerg verwandelt. Das Game weist nicht nur eine hervorragende Spielbarkeit auf, es kann auch technisch überzeugen: Liebevolle Grafiken, tolle Melodien und eine geniale Joysticksteuerung machen die Wanderschaft durch das alte Gemäuer zum Vergnügen. Tom and the Ghost ist ein rundum gelungenes Action-Adventure, das keine Minute Langeweile aufkommen läßt! (C. Borgmeier)

Tom and the Ghost

Grafik: Sound: Handhabung: Spielidee: Dauerspaß:

Preis/Leistung: Red. Urteil:

Für Anfänger Preis: ca. 89,- DM Hersteller: Blue Byte Bezug: Rushware

Spezialität: Ebenso erstaunlich wie erfreulich: Das Game kann sogar auf Festplatte installiert werden!

Auch alte Kühe geben Milch ...

versuchen Hersteller immer wieder mal, ihre Hits von gestern zu "recyceln" - Kingsoft ist da bestimmt kein Einzelfall. Die Aachener Softwareschmiede hat jetzt eine besonders dreiste Variante vorgelegt, gibt sich dafür aber beim Preis bescheiden.

Daß am (nach wie vor guten) Spielprinzip nichts geändert wurde, ist ja durchaus in Ordnung: Immer noch laufen ein oder zwei Helden durch verschlunge-Labyrinthe, erlegen Monster per Steinschlag und sammeln unter Zeitdruck alle herumliegenden Diamanten ein. Die hektische Mischung aus Geschicklichkeits- und Knobelspaß hat kaum an Reiz verloren. Daß man sich allerdings nicht einmal die Mühe gemacht hat, das Ti-

Mit schöner Regelmäßigkeit telbild und das Hauptmenü zu aktualisieren, ist schon weniger toll. Aber, daß sämtliche 100 neuen Level noch nicht mal von einem Programmierer stammen, sondern von Emerald Mine-Fans mit dem Construction Kit aus dem zweiten Teil geschaffen wurden, geht schon ein bißchen arg weit!

Zwar sind die neuen Level ganz schön knifflig, trotzdem rechtfertigen sie die Anschaffung nur sehr bedingt: Einerseits hätte man sie ja durchaus selbst erstellen können, andererseits spart man sich für die geforderten 29 Märker einen Haufen Arbeit. An Grafik und Sound hat sich logischerweise auch nichts geändert, alle technischen Details wie Animation und Scrolling wirken mittlerwei-

Kommt Euch dieses Spiel auch so bekannt vor??!

le schon reichlich überholt. Dennoch werden hartnäckige Emerald Mine-Fans ganz gut bedient, und Newcomern kann die "Vorgeschichte" ja eigentlich egal sein. Ob Kingsofts Rechnung also aufgeht, wird wohl jeder für sich selbst entscheiden müssen - der Titelzusatz "Professional" ist allemal eine Frechheit!(C. Borgmeier)

Emerald Mine 3 Professional

Grafik: Sound: Handhabung:

Spielidee: Dauerspaß: 72%

Preis/Leistung: 66% Red. Urteil: 54% Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 29,- DM Hersteller: Kingsoft Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die Highscores werden (wie bei den Vorgängern) auf Disk abgespeichert.





EIN WEITERES

Cinématique

SPITZEN PRODUKT.





Bilder der ST Version



Bilder der Amiga-Version



internation Stealth sturzt Dich indie Weit internationaler Spionage, ein brandneues, interaktives Cinematique¹³ Adventure. Operation Stealth ist das zweite Spiel, das das

Operation Stealth ist das zweite Spiel, das das einzigartige Cinematique. Betriebssystem, seit Future Wars weiterentwickelt und verbessert, nutzt.



- Vollständig mouse-gesteuert
- Einfaches Point-and-Click-Interface
- Kompatibel mit AdLib-und Roland-Sound-Card (MS-DOS-Version)
- 256 Farben in der VGA-Version unter MS-DOS.
- Super-Soundtrack aus den Delphine-Studios

DEMNÄCHST...



U.S. Gold Ltd. Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021-625-3388.



© 1990 DELPHINE SOFTWARE.

Alle Rechte vorbehalten. Cinematique
ist eingetragenes Warenzelchen der

Delphine Software.

ERHALTLICH FÜR ATARI ST • AMIGA MS/PC-DOS KOMPATIBEL

Der Amiga Joker meint: Imperium bietet auftrebenden Politstrategen ein schier unerschöpfliches Betätigungsfeld!

Wenn die Jungs von Electronic Arts eine Simulation herausbringen, dann machen sie es gleich richtig: Strategie, Handel, Kriegsführung - beim neuesten Meisterwerk der englischen Softwareschmiede bekommt der angehende Imperator wahrlich alle Hände voll zu tun!

Von entsprechend imperialen Ausmaßen war bereits das Pressemuster: In einen chicen schwarzen Aktenkoffer verpackt und von ein paar kleinen Aufmerksamkeiten begleitet, die das Regieren des Universums erst so richtig angenehm machen. Goldmünzen spielsweise, leider nur in der eßbaren Ausführung, Traurigerweise hat sich auch das beigefügte Päckchen "Nostrum" - im Spiel eine wertvolle Droge, die praktisch Unsterblichkeit garantiert -



plumpe Fälschung (Brausepulver!) erwiesen. Nun, ehrbare Käufer müssen ohnehin mit der schlich-"Normalverpackung" vorlieb nehmen, konzentrieren wir uns also auf den Inhalt ...

Zunächst die gute Nachricht: Du bist gerade zum Herrscher des Imperiums Erde gewählt worden, herzlichen Glückwunsch. Jetzt die schlechte: Dein neuer Thron ist ein ziemlicher Schleudersitz; die Aufgabe, mal eben die Vorherrschaft in der Galaxis zu erringen, bestimmt keine leichte! Immerhin können verschiedene Schwierigkeitsgrade angewählt werden, außerdem läßt sich die Steuerung und Überwachung der drei großen Hauptgebiete Militär, Wirtschaft und Diplomatie ganz oder teilweise an den Computer abgeben. kann man sich ganz auf einen bestimmten Tätigkeitsbereich konzentrieren, etwa die kriegerische Unterwerfung anderer Planeten. Dazu stehen dem Imperator zahllose Untergebene als Botschafter, Flottenkommandanten und Planetenherrscher zur Verfügung. Wer bei der Auswahl seiner Mitarbeiter aber nicht sehr viel Fingerspitzengefühl beweist, wird es kaum schaffen, 1000 Jahre lang im Amt zu bleiben - zumal alle 50 Jahre Wahltag ist. Und die andere Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, nämlich sämtliche vorhandenen Imperien (100 Stück) zu erobern, ist schließlich auch kein Spaziergang!

Die Simulation ist ausgesprochen umfangreich, ein kompletter Spielzug (= ein Spieljahr) kann durchaus eine halbe Stunde dauern, vorausgesetzt, man kümmert sich um alles selbst. Grafisch ist (das) Imperium allerdings wenig verlockend, nur eine leere graue Fläche, gekrönt von einer Iconleiste. Per Mausklick lassen sich verschiedene Fenster öffnen, über die die einzelnen Einstellungen ge-

troffen, bzw. Befehle erteilt werden. Den einzigen Farbtupfer bringt die Übersichtskarte mit ihren rotierenden Sonnensystemen ins Spiel. Ebenso ungewöhnlich ist der Sound, ausschließlich klassische Musik kommt aus den Boxen. Die Handhabung ist gut, lediglich die Auswahl der Untergebenen und Planeten hätte etwas benutzerfreundlicher gestaltet werden können (durch alphabetisch sortierte Listen, Rollbalken, Markierungsmöglichkeit).



Die beiden "Imperialisten" Nick Wilson und Matthew Stibb präsentieren ihr Game in standesgemäßen Klamotten...

Unterm Strich bleibt ein ungeheuer komplexes Spiel, das auch verwöhnte Politstrategen langfristig vor den Monitor bannt - sofern sie keinen großen Wert auf aufwendige Grafik legen. (wh)

Imperium Grafik: Sound: Handhabung: Spielidee: Dauerspaß:

Preis/Leistung: 76% Red. Urteil: 80% Variabel

Preis: ca. 75,- DM Hersteller: Electronic Arts Bezug: World of Wonders

Spezialität: Kein Kopierschutz, abgesaved wird auf einer formatierten Extradisk. Das umfangreiche deutsche Handbuch ist leicht verständlich und bietet auch eine Kurzanweisung für Unge-







Die Grafik haut ja nun wirklich keinen vom Thron, äh Hocker



Wir halten ständig einige Tausend Programme für Sie auf Lager und können Sie darum meist schon am gleichen Tag mit den gewünschten Titeln beliefern.

Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Programme waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet.

Preisanderungen und Irrtümer vorbehalten

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Angebot! Fordern Sie heute noch unsere ausführliche, kostenlose Preisliste an!

Midnight Resistance 69.90 DM

| 1 MB Speichererw | eiterung |
|--------------------|----------|
| (mit Uhr) | |
| 688 Attack Sub | |
| All Time Favorite: | |
| Alpha waves | |
| Amos | |
| Apprentice | |
| Austerlitz | |
| Bad Blood* | |
| Bard's Tale II | 64.90 |
| Battlehawks 1942 | |
| Battlemaster* | |
| Betrayal* | 69.90 |
| Billy the Kid | 69.90 |
| Blades of Steel | |
| Bloodwych | |
| Bloodw. Data Dis | |
| Bomber | |
| Bomber zusatz dis | |
| Börsenfieber | |
| | |



| | 100 |
|----------------------|---------|
| Budokan | . 69.90 |
| Bubble + | .49.90 |
| Cadaver * | . 69.90 |
| Carmen Santiego ** | . 69.90 |
| Codename Iceman * | .89.90 |
| Colonel's Bequest | . 89.90 |
| Comboracer | .64.90 |
| Conquest of Camelot | .89.90 |
| Castle Master | . 69.90 |
| Champions of Krynn | (1MB |
| erford.) | |
| Conqueror | 69.90 |
| Damocles | 59.90 |
| Days of Thunder | 69.90 |
| Defender of Earth ** | .49.90 |
| Dragon Flight | |
| Dragon Wars * | 69.90 |
| Dynasty Wars | |
| E-Motion | 64.90 |
| East vs. West Berlin | |
| Eml. H. Int. Soccer | |
| | |

| Ė | | |
|---|---------------------|-------|
| | King's Quest IV | 84.90 |
| | Klax | |
| | Larry III | |
| | Last Ninja II** | |
| | Legend of Fairghail | |
| | Lin Wu's Challange | |
| | Logo | |
| | Lords of war* | |
| | Loom dt | |
| | Magic Fly* | |
| | Masterblazer* | |
| | Manchester United. | |
| | Manhunter II | |
| | Maniac Mansion | |
| | Midwinter | |
| | Might & Magic II | |
| | Milestones | |
| | Monkey Island* | |
| | Monte Carlo Casino | |
| | | |

Game Boy & Tetris 169.00 Lynx &California 389.00

| Escape from the59.90 |
|-------------------------------|
| Federation Quest *59.90 |
| F 16 Combat Pilot (nur Kick- |
| |
| start 1.2) |
| Falcon Miss. Disk dt., 59.90 |
| F 29 Retaliator 74.90 |
| Fire & Brimstone 69.90 |
| Final Battle 69.90 |
| Flimbo's Quest 64.90 |
| Goldrush 69.90 |
| Gold of the American 69.90 |
| Hammerfist * 64.90 |
| Heavy Metal 64.90 |
| Hero's Quest 84.90 |
| Heroes Comp. ** 79.90 |
| Honda RVF dt 69.90 |
| Indiana Jones Adv 69.90 |
| Int. Soccer challange . 69.90 |
| Int. 3D Tennis 64.90 |
| Italy 90 Winners edit. 49.90 |
| Kaiser 99.00 |
| Khalaan69.90 |
| Kick Off II 64.90 |
| - C- |

| Neuromancer | |
|----------------------|---------|
| North & South | . 69.90 |
| N.Y. Warriors (1MB) | 89.90 |
| Oil Imperium | . 59.90 |
| Omega | |
| Operation Stealth* | |
| Pirates | |
| Pool of Radiance * | |
| Police Quest II | |
| Power Boat * | |
| Populous | |
| Pop up* | |
| Powermonger*/** | |
| Prinz of Persia*/** | |
| Projectyle | |
| R A * | |
| Rainbow Island | |
| Red storm rising **. | |
| | |
| Resolution 101 | |
| Rick Dangerous ∏*. | |
| Rings of Medusa | |
| Rockstar | 19.90 |

| A | A |
|------------------|-------|
| ^T Imp | erium |
| | |
| 69.9 | 00 DM |
| ÷ | ¥ |
| A | V |

| Rotox | 64.90 |
|----------------------|---------|
| Shadow warrior** | |
| Sherman M4 | |
| Silent Service II* | 69.90 |
| Sim City | |
| Sim C. Terrain Edite | |
| Simulcra* | 69.90 |
| Space Rogue | |
| Space Quest III | |
| Star Command | |
| Starflight | |
| The Plague * | |
| TNT Compilation | |
| Tower of Babel | 69.90 |
| Treasure Island | 19.90 |
| Treasure Trap* | 59.90 |
| Turbo Print Profess | .169.00 |
| TV Sports Basketb. | dt84.90 |
| Ultima V * | |
| UMS II* | 74.90 |
| | |



Versand und Laden

Anwenderberatung/Verkauf

Fax 02 21 - 44 71 61 Gottesweg 157

5000 Köln 41 0221 - 44 30 56 Mathiasstr. 24-26 5000 Köln 1 0221 - 23 95 26

Aufgepaßt: Wir führen auch Musikvideos. Mehr Infos dazu in unserer Preisliste.

Filiale Düsseldorf

Filiale Bonn

Pempelforter Str.47 Münster Str. 18 4000 Düsseldorf 1 02 11 - 36 44 45

5300 Bonn 1 02 28 - 65 97 26

Versandkosten Ausland: immer 12 - DM.

INTERNATIONAL

688 Attack Sup. dt. Vers. 68,90

Berlin East v. West 1943 dt.64,90

Emely Hughes Int. Soccer et. 64,90

F-16 Falcon Missionsdisk 2 a.A.

Foodball Man.W.Cup Edition 64,90

International 3D Tennis dt. 69,90

Legend of Fairgall dt. Vers. 79,90

Maniac Manson dt. Version 69,90

F-29 Retaliator dt. Vers.

F-19 Stealth Fighter dt.

Gold of the Aztecs

Grand National dt.

Jumping Jackson dt.

Knight of Crystallion dt.

Kreuz As "Paker" dt.

Leisure Suit Larry III

Lost Dutchman Mine

Manchester United dt.

Might & Magic II ct.

North & South dt.

Necronom New York Warriors

Manhunter 2

Midwinter dt.

Minos dt.

Magic Flight

Operation Stealth

Oriental Games

Pinball Magic dt.

Police Quest II

Projectyle dt.

Power Monger

Resolution 101

Starflight et.

Sim City dt.

Sir Fred dt."

Sidmon dt.

Turrican dt.

Transworld dt.

The Plague dt.

Tie Break dt.

unma o

Unreal dt.

Wings dt.

Xenomorph dt.

deutscher Anleitung.

Their finest Hour dt.

TV Sports Basketball dt.

Skidz dt.

Rainbow Island dt.

Ring of Medusa dt.

Red Storm Rising dt.

Reederei dt. Version

Sim City Editor dt.

Pirates dt.

Player Manager dt.

Loom dt. Version

Heros Quest

Imperium dt

Kid Gloves dt. Klaz dt.

Kick of 2 dt.

Kings Quest IV

Last Minia II dt.

Back to the Future II

Carmen Santiego dt.

Conquest of Camelot

Drakkhen dt. Version

Dragonflight dt.

F-16 Falcon dt.

Flood dt.

Codename Iceman

Battle Command

Budokan

Cabal dt.

Inh. Elke Heidmüller



SOFTWARE KÖLN

AMIGA

64,90

a.A.

69,90

69,90

74.90

99.90

79,90

79.90

79.90

79,90

69.90

a.A.

54,90

89.90

69.90

49.90

64,90

99.90

69,90

29,90

69.90

89,90

69.90

69.90

a.A.

74,90

69.90

79,90

69.90

69,90

54,90

a.A.

69,90

a.A.

54.90

54,90

68.90

89,90

69,90

a.A

64,90

69,90

69,90

69,90

54.90

69.90

64,90

79,90

39,90

2.A.

59,90

a.A.

54,90

69,90

79,90

75.90

64,90

79,90

a.A.

69,90

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Top aktuell! Endlich lieferbar!

Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.

- ★★ Micro Power Drive ★★ Autobootender SCSI Kontroller
- * ★ Autoboot ist abschaltbar * ★ Abschaltbare Hard Drive
- ** Durchgeschiffener Expansionsport ** Ram Test-Mode
- ** Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
- ★★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an.

zum Einführungsbarpreis von nur 1649,90

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

| HINGS IN AND THE STORY OF THE STREET OF THE STREET, THE STREET OF THE STREET, AND A STREET OF THE STREET, AND A | |
|---|--|
| Supra A1000 30 MB Hard Drive Supra A1000 40 MB Hard Disk Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum | 1549,90 1749,90 2299,90 |
| Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB Supra SCSI Wordsync Controller Supra 44 MB Syquest extern ohne Contr. mit Catdr. Speichererweiterung Microbotics 8 UP 2-8 MB | 1249,90 1839,90 2079,90 369,90 569,90 379,90 2099,90 479,90 |
| A500 30 MB Supra SCSI A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int. A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int. A500 SCSI Controller A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive) A500 Speichererweiterung auf 1 MB A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive A500 Trump Card A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB A500 Meta4Ram (Speichererweiterung) A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar Laufwerk für Amiga extern Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen | 1249,90 1449,90 2149,90 2449,90 2449,90 1899,90 379,90 849,90 549,90 599,90 669,90 449,90 299,90 185,90 240,90 |

Modems und Zubehör für den AMIGA

| US Robotics Dual Standard V 324/14.400 | 2319,90 |
|--|---------|
| US Robotics 14,400 | 1489.90 |

 Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecom-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

| Mouse Master | 75,90 | Mouse Pads | 9,90 |
|---------------------------|--------|---------------------|----------|
| Die Cordless Infrarotmaus | 215,90 | Jin Mouse | 79,90 |
| Jin Mouse optical | 99,90 | Joysticks für Amiga | ab 19,90 |
| Super Card | 198,90 | X-Copy mit Hardware | 69,90 |

 * Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

* Ab sofort Ratenzahlung bei Hardware möglich

Versand per NN (UPS oder Past 8,00 DM)
Unsare aktuelle Preisliste für C-64, Amiga, Atari St. MS-DDS, Sega, Nintendo und PC-Engine gegen franklerten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter) Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln B0, Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 98, Telefax: 02 21 / 60 90 03.

Besonderer Service: UPS - AIR Innerhalb von 24 Stunden

BUNAICU

Die fettgedruckten Spiele sind im

Vertrieb Bornico. Alle Spiele mit

Was fällt Euch zum Thema Datensicherheit ein? Also, mir kommen da neugierige Schnüffelnasen, zerstörerische Viren und mein Hund in den Sinn – der zerbeißt nämlich immer die Disketten. Um die ersten beiden Probleme soll es hier gehen, an der Sache mit dem Hund arbeite ich noch...

Codesystem & Viruscope Sicher ist sicher

Codesystem

Wozu braucht man einen Disk-Coder, wenn man nicht gerade ein Cracker ist, der damit seine ruchbaren Machenschaften vor dem Auge des Gesetzes verbergen will? Nun, zum Beispiel könnte man seine Porno-Soft dem peinlichen Zugriff verständnisloser Moralapostel entziehen, oder die digitalen Liebesbriefe vor der kleinen Schwester verstecken...

Hat man eine Diskette erst mit Codesystem behandelt. ist sie scheinbar leer. Die Täuschung hält jeder Untersuchung mittels DIR-Befehl oder entsprechender Disk-Utilities (z.B. "CLI-Mate") stand. Starten kann das Programm jetzt nur noch, wer nach dem Booten blind (also am Screen unsichtbar) den geheimen Code eingeben kann. Die Geheimniskrämerei funktioniert denkbar einfach: Das Hauptmenü ist schlicht aber übersichtlich, alle Aktionen laufen über simple Mausklicks. Zur Codierung stehen zwei Modi zur Verfügung; "Wild" und "Bitmap". So oder so sucht sich Codesystem im "Zielprogramm" drei freie Speicherblöcke, in die der Code "eingepflanzt" wird. Nach einem Klick auf "Install" muß noch der Geheimcode (Buchstaben und/oder Zahlen) eingetippt werden - fertig. Auf ähnlich einfache Weise kann die Verschlüsselung jederzeit wieder entfernt werden.

Drei Dinge gilt es zu beachten: Erstens löscht Codesy-

stem (nach vorheriger Warnung) sämtliche aktiven Programme wie z.B. Virenkiller aus dem RAM, zweitens könnte es passieren, daß im Bitmap-Modus (besonders bei kopiergeschützten Originalen) noch benötigte Speicherblöcke überschrieben werden, woraus sich drittens ergibt, daß man besser nur Sicherheitskopien damit behandelt. Ansonsten findet man hier für knapp 35,- DM das derzeit beste Codierprogramm; es unterstützt auch Zweitlaufwerke, zudem können auf komfortable Weise Bootblöcke kopiert werden. Wer so etwas brauchen kann, darf unbesorgt zuschlagen!

Viruscope

Einen guten Virenschutz kann jeder brauchen. Bittesehr: Viruscope von Maxon bietet nicht nur chice Optik im Ägypten-Look (samt entsprechendem Sound), sondern erkennt auch alle bislang bekannten Viren! Egal, ob es sich dabei um Bootblock- oder Linkviren handelt.

Klickt man im Hauptschirm auf den Menüpunkt "Bootkiller", geht's den Viren im
Bootblock an den Kragen,
wobei zwischen DF0: bis
DF3: gewählt werden kann.
Auch der ASCII-Dump läßt
sich auf den Screen zaubern,
das Programm entschlüsselt
auf Befehl die Messages.
Wählt man den "Linkkiller", ist das Untermenü sogar noch umfangreicher:
Selbst eine Festplatte kann

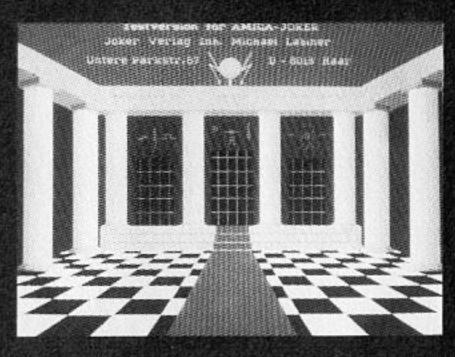
durchgecheckt werden, gründlich oder im Schnelldurchlauf (Pfadname nach Wahl). Eventuell gefundene Viren werden angezeigt und an Ort und Stelle beseitigt. Der dritte Punkt im Hauptmenü nennt sich "Tools", hier werden wertvolle Bootblöcke gespeichert, manipuliert oder kopiert, ein Laufschrift-Generator (Scroller) steht zur Verfügung, und einen Menü-Maker gibt's obendrein!

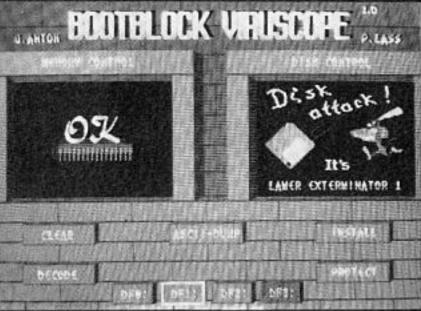
Leider ist Viruscope nicht resetfest und trotz aller Leistungsfähigkeit für 59,- DM doch relativ teuer. Wer auf Schnickschnack wie bunte Grafikoberfläche, Sound Laufschriftgenerator verzichten kann, findet im PD-Programm "VirusX 4.0" den gleichen Schutz zum Spartarif. (wh)

Bezugsquellen:

Codesystem Software Marketing K. Stürz Postfach 2074 7630 Lahr

Viruscope Maxon Computer Schwalbacher Str. 52 6236 Eschborn Tel.: 06196/48 18 11





 $\mathit{Codes}_{\mathit{VSIE}DI}$ VIII 网络美工工作的 白光 医二种电影电影 BOODSCOPE STATE WALL (c) by K. Stuerz Software-Harketing

Viruscope: Pyramiden-Grab für Viren aller Art.

Codesystem: Geheimdienste für jedermann.





Aktuelle AMIGA-Spiele

| DM Preis | DM Preis |
|-----------------------------------|--|
| Anarchy 49,95 | Last Ninja 2 64,95 |
| Back to the future 2 64,95 | |
| Battlemaster 74,95 | |
| Billy the Kid 64,95 | 그 마음이 얼마나 아니네 아니는 |
| B.S.S. Jane Seymour 64,95 | |
| Bundesliga Manager 54,95 | |
| Castle Master 64,95 | M 1 Tank Platoon 84,95 |
| Champions of Krynn | Magic Fly 69,95 |
| (Deutsch) 1 MB 69,95 | Matrix Marauders 49,95 |
| Codename: Iceman (1 MB) 89,95 | Midnight Resistance 64,95 |
| Colonel's Bequest (1 MB) . 89,95 | 5 M.U.L.E. Deluxe a. A. |
| Conquests of Camelot (1 MB) 89,95 | Murder!* |
| Corporation 64,95 | New York Warriors (1 MB) 79,95 |
| Damocles 64,95 | |
| Days of Thunder 64,95 | 5 Pirates! (Deutsch) 69,95 |
| Dragonflight (Deutsch) 79,95 | |
| Dynasty Wars 59,95 | |
| East vs. West Berlin 1948 . 69,95 | > |
| Emlyn Hughes Inter- | Projectyle 69,95 |
| national Soccer 59,95 | |
| F-16 Falcon Mission | Reederei 59,95 |
| Disk 2 (Deutsch) 59,95 | 그레마 이렇게 하는 나를 하게 되었다면서 하는 그 그는 이 사람들이 되었다면 하는 것이 없는 것이 없는 것이다. |
| F-19 Stealth Fighter * 79,9 | |
| F-29 Retaliator (Deutsch) . 59,9 | |
| Fighter Bomber Mission Disk. 39,9 | 그 내가 이번 경에 가장 하면 경기를 하면 하다면 가장 하는 것이 되었다. 그는 사람들이 되었다는 것이 없는 것이 없어요? |
| Flimbo's Quest 64,9 | |
| Flood 69,9 | |
| Gold of the Aztecs * 64,9 | 어머니는 그 사람이 그렇게 얼마나 있는데 가게 되었다. 그 나는 그 사람이 얼마나 살아 먹었다. |
| Gravity 55,9 | 7. P. P. W. C. |
| Gremlins 2* 54,9 | Unilliant to the 20 March (19 March 19 |
| Heroes (4 Spiele) 74,9 | 그러워 하는 아니는 아이들은 아이들이 얼마나요? 아이들은 아이들은 아이들은 아이들은 아이들은 아이들은 아이들은 아이들은 |
| Hero's Quest (1 MB) 84,9 | 그 마음 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 |
| Imperium 69,9 | |
| Internat. Soccer Challenge * 69,9 | (2011) [18] '(2012) [18] [18] [18] (18] (2012) [18] (18] (18] (18] (18] (18] (18] (18] (|
| Italia 1990 14,9 | A |
| Italy 1990 - Winners Edition 59,9 | |
| Khalaan 69,9 | |
| Kick Off 2 59,9 | 스테이터 발생하다 하는데 이번 이번 이번 이번 사람이 되었다. 이번 이번 시간에 하는데 이번 이번 이번 시간에 가지 않는데 보다 되었다. |
| King's Quest 4 (1 MB) 89,9 | |
| Klax | 5 Wonderland * 74,95 |
| Speichererweiterung auf 1 MB (ab | schaltbar) |

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware Blücherstr. 24 · Postfach 1113 D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37



Der Amiga Joker meint: Mit AMOS steigen Amateur-Programmierer in die Profiliga auf!

Das Herzstück von AMOS ist ein neuer und sehr leistungsfähiger Basic-Dialekt mit über 500 Befehlen, der in einer einfacheren Ausführung bereits seit längerem für den Atari ST erhältlich ist ("STOS - The Game Creator"). Bei der Umsetzung auf den Amiga wurden die Möglichkeiten des Programms beträchtlich erweitert; was ehedems als reiner Spiele-Editor auf den Markt kam, hat sich zu einem viel-Programmierseitigen Werkzeug gemausert, das alle nur denkbaren Anwendungsbereiche abdeckt!

Nach dem Laden landet man automatisch im Editor: hier werden die einzelnen Programmteile geschrieben, getestet und schließlich zusammengesetzt. Eine Zeilennumerierung ist dabei notwendig, sogar Leerzeichen und die Großschreibung der Befehle werden selbständig erkannt und ausgeführt. In einer Kopfleiste verbergen sich zwei komplette Menüs (Editor- und Systemmenü), in denen die wichtigsten Befehle als Makros abgespeichert sind und dann per Maus aufgerufen werden. Auch die Funktionstasten lassen sich beliebig mit Makros belegen. Der Befehlsumfang ist wahrhaft "flächendeckend", der Schwerpunkt immer noch beim Umgang mit Sprites, Bobs, Icons, Sound, Animationen und dem Screen-Handling liegt. Besonders schön: Neben den Standards Hi-Res und Low-Res sind als mögliche Auflösungen auch Extra Halfbrite und HAM-Modus vorhanden, selbstverständlich alles in PAL. Die maximale Anzahl der Sprites auf dem Screen beträgt stolze 56 Stück - selbst wenn alle

AMOS: The Creator

Vor einiger Zeit erhielten wir Besuch von Francois Lionet, dem Schöpfer dieser "Programmiersprache mit Umgebung". War die Vorabversion schon beeindruckend, so verspricht das fertige Werk die Eintrittskarte in den Programmierhimmel!

gleichzeitig animiert werden, ist kein Geschwindigkeitsverlust feststellbar! Die Sprites dürfen eine Größe von bis zu 128 x 255 Pixel haben, paralleles Scrolling von zwei Screens ist auf einfachste Weise zu bewerkstelligen... die Liste mit den Vorzügen dieses Editors lie-

Be sich endlos fortsetzen. Aber AMOS hat noch mehr zu bieten:

Im Direct Mode kann man Programmteile ausprobieren, ohne den Editor zu beeinflussen. Auch hier gibt es wieder eine Befehlsleiste, die sich mit selbsterstellten Makros auffüllen läßt. Erwäh-

nenswert ist auch AMAL. "AMOS Animation Language", worunter man sich eine Sammlung von Maschinensprache-Befehlen vorzustellen hat, die die extrem schnellen Animationen und das ebenso flotte Scrolling ermöglichen. Bis zu 16 solcher AMAL-Programme kann man nebeneinander arbeiten lassen. Gewissermaßen als kostenlose Zugabe gibt's noch einen Sprite-Editor, einen Map-Editor, einen Sprite-Grabber, einen Keyboard-Definer, vier komplette Demospiele, Sounds, Sprites und, und, und. Alle Beispielprogramme des 300 Seiten starken englischen Handbuchs (eine deutsche Übersetzung soll zum Jahresende erscheinen) sind ebenfalls auf der Programmdiskette enthalten.

AMOS läuft ohne Probleme mit 512K, ein Mehr an Speicher ist natürlich nie von Nachteil. Weiters hat uns Meister Lionet ausdrücklich versichert, daß mit AMOS geschriebene Programme kommerziell verwertet werden dürfen, eine Copyrightangabe (im Handbuch beschrieben) reicht völlig aus. Und schließlich kann jeder AMOS-Anwender "AMOS User Club" beitreten, der neben einer Hotline sogar eine eigene PD-Serie mit Routinen, Sounds, Grafiken usw. zu bieten hat. Kosten tut der ganze Spaß etwa 139,- DM; sicherlich ein stolzer Preis, aber was

man dafür an Programmier-

freundlichkeit geboten be-

kommt, rechtfertigt die

schließlich sind für die nahe

Zukunft noch ein AMOS-

Compiler und das AMOS

3D-Kit geplant . . . ! (wh)

allemal.

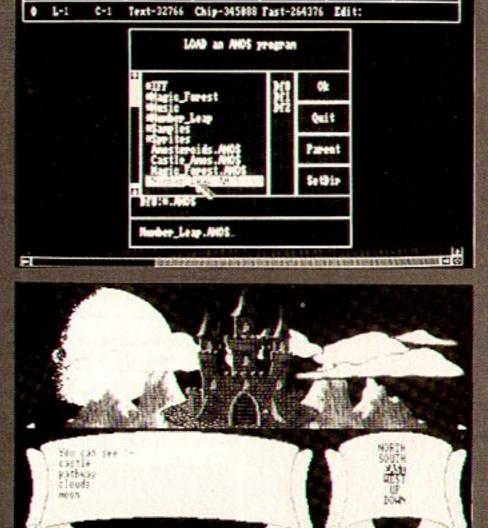
leistung

Ausgabe



Presse' | InFreese' | Asal Off' | Edit's

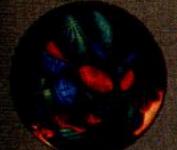
Screen Cles Screen Open Hind Open | Hind Close' Bob Off: bye



Die Beispielprogramme sind schon überzeugend...

und Benutzer-

Und



Profi-Screenshots leicht gemacht

Da wäre er nun also, der von vielen (einigen? zwei?) Lesern sehnsüchtig erwartete Aufklärungsreport über das eigenhändige Fabrizieren erstklassiger Bildschirmfotos. Und alles, was man dazu braucht, ist ein Amiga und eine Kamera und ein paar Filme und gute Nerven und ein Stativ und...

Was man branch

Daß man für die ganze Angelegenheit einen Amiga (in Härtefällen tut's auch ein anderer Computer) zur Hand haben sollte, versteht sich wohl von selbst. Aber bereits beim Punkt "Kamera" wird's etwas schwieriger: Für diesen Zweck sollte man sich nämlich schon mit einer richtigen Spiegelreflexkamera ausrüsten - idealerweise eine, bei der sich Blende und Verschlußzeit auch manuell einstellen lassen. Wer es mit einer kleinen Sucherkamera probieren will: Bitte, irgendwas wird schon aufs Bild kommen, fragt sich halt nur was...

Nächster Punkt: Das Objektiv. Empfehlenswert sind hier leichte Teleobjektive von 85 bis 135 mm Brennweite, das Normalobjektiv tut's zur Not aber auch. Worauf man unter keinen Umständen verzichten kann, ist ein solides (!) Stativ. Faustregel: Je schwerer, desto standfester (Leichtgewichte wackeln noch stärker als man selber!).

Schließlich der Film: Farbnegativfilm ("Bilderfilm")
mit 100 ASA für stehende
Bilder (Demo-Grafik, Loadingscreens, etc.), bei animierten Bildern (ungepaust)
sollten es schon 400 ASA
sein.

Wie man's machi

Irgendwelche Raucher in der Familie? Wenn ja, dann erstmal mit einem handelsüblichen Glasreiniger den Screen putzen. Weiter: Weil sich alle Lichtquellen auf dem Bildschirm spiegeln, so gut es geht verdunkeln, am besten findet das ganze Ma-



Bäh: Verwischte Sprites, weil nicht gepaust



Bäh: Streifen wegen zu kurzer Belichtungszeit



Bäh: Lichtreflexe auf dem Bildschirm





növer in völliger Finsternis statt. Natürlich muß die Kamera auf den Bildschirm ausgerichtet werden. Dabei ist zu beachten, daß die Bildröhre im Monitor leicht schräg steht, deshalb muß auch die Kamera etwas (nach unten) gekippt werden – mit einem halbwegs ordentlichen Stativ kein Problem!

So weit so schlecht, aber wie belichtet man nun richtig? Grundsätzlich reicht es, wenn man sich auf den eingebauten Belichtungsmesser verläßt. Ausnahme: Besonders helle oder besonders dunkle Motive. In diesen Fällen belichtet man ein bis zwei Stufen unter bzw. über dem angezeigten Wert. Zu kompliziert? Ausprobieren! So, nun zum wirklich allerwichtigsten Punkt unserer Fotosafari: Die Belichtungszeit darf nie kürzer als 1/15 Sekunde sein, sonst gibt's häßliche Streifen auf dem Bild! Anders ausgedrückt, alle Zeiten zwischen einer und 1/15 Sekunde sind okay, ab 1/30 Sekunde wird's bäh. Ganz zwanglos ergibt sich daraus ein weiteres Problem - die verwischten Bilder. Sie entstehen durch schnelle Bewegungen auf dem Screen. Da sich die meisten Sprites in 1/15 Sekunde doch ganz ordentlich bewegen, sollte man unbedingt das Spiel pausen (oder viele Bilder hintereinander schießen und darauf hoffen, daß wenigstens eins was geworden ist ...). Besitzer einer Prozessorbremse (für Spiele, die sich nicht pausen lassen) haben es da natürlich besonders gut. Leider ist das Gerät nicht mehr erhältlich, aber wer basteln gut kann...?

Noch ein kleiner Tip zum Schluß: Wer die fertigen Bilder auf der Rückseite beschriftet, braucht sich in einem Jahr nicht über sein schlechtes Gedächtnis zu ärgern. (od)



DIE JOKER-GALERIE

Dreiundzwanzigtausend Einsendungen für die Joker-Galerie an einem einzigen Tag! Kaum zu glauben und auch nicht wahr, aber erstaunlich ist es schon, wie fleißig Ihr Euch an unserer allmonatlichen Kunstaktion beteiligt. Diesmal sind wieder ein paar besonders schrecklich-schöne Beiträge dabei – passend zur jetzt kommenden dunklen Jahreszeit,

wenn die Nächte langsam wieder länger werden ...





Marcus Schmidt aus Alsdorf weiß erstaunlich genau, wie es bei uns in der Redaktion zugeht...



"Eddy In Space" von Gero Probst aus Oelde – da weiß man doch gleich, wovon man heute nacht träumen soll!



Are you ready for "Freddy"? Peter Kusserow aus Berlin hat Mr. Krueger sehr treffend verewigt.

Mitmachen...

lohnt sich, denn wo hat man sonst schon mal die Chance, das eigene Meisterwerk der staunenden Öffentlichkeit zu präsentieren? Also laßt Euch durch nichts und niemanden abhalten und schickt Eure Bilder, Zeichnungen, Gedichte oder was auch immer noch heute ab! Van Gogh hat schließlich auch einmal klein angefangen...

Joker Verlag "Joker Galerie" Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München



Neben vielen Tips und Cheats gibt's diesmal gleich drei Sierra-Komplettlösungen! Da werdet Ihr uns hoffentlich verzeihen, daß wir die Dinger aus Platzgründen ausnahmsweise in etwas kleinerer Schrift drucken mußten. Ab nächsten Monat haben wir ja wieder mehr Seiten, bis dahin müssen Eure Äuglein eben durchhalten...

Gelöst:

Conquests of Camelot Police Quest II The Colonel's Bequest

Tips und Cheats zu

Beast II Castle Master Emanuelle E-Motion Flood
Ghostbusters II
Great Giana Sisters
Hard'n Heavy
Impossamole
Ivanhoe
Logo
Maniac Mansion
Twinworld
Venus

So, und wie immer hier noch schnell die Adresse, an die Ihr Eure Tips und Lösungen schicken könnt und sollt:

Joker Verlag Know How Untere Parkstr. 67 D – 8013 Haar

Jeder abgedruckte Beitrag wird selbstverfreilich honoriert, und zwar mit 20 bis 100 Märkern. Und noch eine kleine Bemerkung am Rande: Wir sind natürlich für jeden noch so kleinen Tip dankbar – aber bitte habt Verständnis, daß wir nur diejenigen benachrichtigen können, deren Beiträge auch veröffentlicht werden! Für alle anderen gilt: Nicht aufgeben, irgendwann klappt's ja bestimmt...

Hilfe! Fragen?!

Ein großes Problem ist bei Legend of Faerghail aufgetaucht: Vor den Zwergenminen steht der sogenannte Elementarwächter, der unbedingt die Antwort auf eine Frage wissen will. Wer weiß, wie diese lautet?

Und weil wir gerade bei Legend of Faerghail sind, leider sind noch weitere Fragen offen: Gesucht ist die Antwort auf die Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener, die Lösung zur Frage der Tür im Seelenturm des verfallenen Schlosses und die Lösung, auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint. Außerdem suchen wir verzweifelt die Schlüssel zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide. Wer weiß Rat?

Indiana Jones Adv.: Wie überlistet man alle sechs Wachposten ohne Passierschein?

Gibt es einen Cheat (zur Not auch Tips) zu Fright Night?

Wie besiege ich den dritten Endgegner bei Rainbow Islands? In meinem Falcon F-16
Handbuch fehlt die Beschreibung von drei Missionen: Rattlesnake Raundup,
Double Trouble und Dragon's Tail. Wer kann mir
helfen?

Bleiben wir gleich bei Falcon F-16, und fragen wir nach einem Cheat, mit dem man in den höheren Rängen unbegrenzte Bewaffnung erhalten kann. Gibt es denn so etwas?

Wie kann man bei Bloodwych im zweiten Level des Moontowers die Bodenplatten ausschalten, damit die Säulen verschwunden bleiben?

Cheats gesucht, und zwar zu: Altered Beast und Gates of Jambala!

Wer kennt Cheats zu Thundercats, Spherical und Bombjack?

Ich suche Tips zu Rockstar ate my Hamster; z.B. welche Starzusammenstellung ist die beste?

Hilfe! Jede Menge Cheats gesucht: Druid 2, Pandora, IK + und Skweek! Starflight: Was ist aus den Phlegmaks und Numlox geworden?

Was hat es mit den großen, schnellen und starken Kugeln auf sich, die ab und zu auftauchen?

In einer Nebelwolke bei 230.175 wurde ich in Sekundenschnelle abgeballert. Kann mir jemand sagen, was das war?

Wo sind Nirvana, Regulon 7 und Akteron?

Wo liegt der Unterschied zwischen Minstrels und Mysterions?

Und gleich noch einmal Starflight: Bei welchen Koordinaten liegt die Erde, und wo ist der Crystal Planet zu finden?

The third Courier: Wie bringt man Waldemar Verner (Palace Guard) dazu, mit Informationen rüberzuwachsen? Was hat man im Green House zu tun? Welche Papiere werden benötigt, um über den Geheimübergang in der Hauptstraße zu kommen?

Pascal und Patrick interessieren sich für Cheats zu Alien Syndrome, Licence to kill, Turbo Outrun und Dragon Spirit. An dieser Stelle eine Mitteilung für die beiden: Einen Cheat zu Ghouls'n'Ghosts findet Ihr in AJ 3/90, zu Ninja Warriors in AJ 7/90.

Wer weiß einen Cheat zu Super Scramble Simulator?

Und nun? Hier kommt unser obligatorischer Aufruf: Wer eine dieser Fragen beantworten kann, schnappt sich auf der Stelle einen Stift, schreibt die Antwort auf eine Karte (oder meinetwegen auch auf Klopapier) und schickt sie unter dem Kennwort Fragen an unsere Adresse. Wir werden die Antworten dann weiterleiten oder gegen Honorar veröffentlichen. Ach ja, noch eine Kleinigkeit: Wer ganze Lösungen oder Karten zu schon älteren Spielen sucht, kann das doch in einer (kostenlosen) Kleinanzeige der Öffentlichkeit kundtun. Die Chancen, daß wir so umfangreiche Hilfen im Know How veröffentlichen, stehen nämlich ziemlich schlecht - und die ganze Weiterleiterei verschlingt viel Zeit und kostet auch ... So, das war's, heißen Dank!



Schönen Dank an Andi Trepl aus Vachendorf, für diese Lösung. Ohne lang zu faseln, starten wir mit Vollgas durch

Zuerst nimmt man die Schlüssel (take keys) und die ID-Karte aus dem Handschuhfach (open box, take card). Wir steigen aus (F4), öffnen die Tür des Departments (unlock door) und treten ein. Man geht durch die linke Tür des oberen Ganges und öffnet den vordersten Schrank in der linken Reihe mit der Nummer, die auf der Rückseite der ID-Karte steht (look card, turn card over, open door, Nummer eingeben). Pistole, Munition und Handschellen nehmen wir mit (take gun, take ammunition, take cuff), danach verschließen wir den Schrank wieder (close door). Jetzt ab nach rechts zu dem Schießstand, wo man bei dem Beamten ein Paar Ohrenschützer bekommt (take protector). Ab durch die Glastür und die Ohrenschützer aufsetzen (wear protector). Mit F6 und F8 lädt und zicht man die Pistole, gezielt und gefeuert wird mit F10. Wir sehen nach, ob wir getroffen haben (push button view), stellen die Pistole nach (adjust gun) und hängen ein neues Ziel auf (new target, push button back). Diese Übungen wiederholt man so lange, bis man ein paar Punkte bekommt, dann verlassen wir den Stand (leave). Zurück zu dem Beamten, die Ohrenschützer gibt man wieder ab (replace protector), dafür nimmt man neue Munition (take ammo). Jetzt nach links in das Büro, wo wir von unserem Captain einen Auftrag bekommen. Die Pinnwand am oberen Ende des Raumes untersuchen wir (examine board), nehmen dann die Autoschlüssel (take key), gehen zum Schreibtisch und setzen uns hin (sit). Man untersucht den Nachrichtenkorb (examine basket) und öffnet die Schublade (unlock drawer). Den Brief und die Dienstmarke nimmt man an sich (take letter, take wallet), ersteres liest man auch (read letter). Nun gehen wir zu dem Karteischrank, den wir öffnen (stand, take cabinet). Man greift sich die Akte von Bains, entnimmt ihr ein Foto (take bains, take photo), legt sie zurück und verschließt den Schrank (close file, close cabinet). Nun gehen wir zum Tresen in der Eingangshalle, öffnen die Ablage und nehmen den Einsatzkasten heraus (open bin, take kit). Jetzt können wir das Police Department verlassen.

Wir öffnen den Kofferraum der blauen Limousine am Parkplatz (open trunk) und legen den Einsatzkasten hinein (place kit in trunk). Kofferraum schließen (close trunk)! Nun steigen wir in den Wagen (unlock door, F4) und fahren zum Gefängnis (drive to jail). Dort angekommen, geht man zu den Schließfächern, öffnet eines davon (open locker), legt die Pistole hinein (put gun in locker) und schließt es danach wieder (close locker). Jetzt gehen wir zur Tür und klingeln kräftig (press button). Man gibt sich zu erkennen (show wallet) und fragt den Mann nach den Akten (ask for file, bains). Das Foto nimmt man an sich (take photo), die Akte legt man zurück (close file) und die Pistole holt man sich nun auch wieder (open locker, take gun). Jetzt verlassen wir das Gefängnis, gehen zurück zum Auto, steigen ein (F4) und fahren zum Büro (drive to office). Der Meldung leisten wir natürlich Folge (drive to oak tree mall), steigen dort aus (F4) und gehen nach einem Gespräch mit dem Officer zur Beifahrertür des Autos rechts vorne (open door). Wir tragen etwas Pulver zum Abnehmen von Fingerabdrücken am Handschuhfach auf (put fingerprint powder on box), erst dann öffnen wir selbiges (open box) und nehmen Halfter und Kugeln heraus (take holster, take bullet, close door). Jetzt befragen wir die Zeugin, die der Officer anschleppt (ask woman), steigen wieder in unser Auto, geben per Funk unseren Bericht durch (call dispatch) und fahren dann auch gleich wieder zum Department zurück (drive to office) - in der Zwischenzeit wartet schon ein neuer Auftrag auf uns.

Man fährt also zur Cotton Cove (drive to cotton cove), akzeptiert die Wette, die Keith vorschlägt, und befragt die Joggerin (ask woman). Am oberen Bildschirmrand ziehen wir die Pistole und gehen dann ins nächste Bild. Man feuert auf Bains (F10), geht zum Auto und holt den Einsatzkasten (open trunk, take kit). Zwei Bilder weiter rechts untersucht man die Spuren und nimmt Proben mit (use camera, use plaster, use vial). Nun wieder retour zum Auto und einen Bericht durchgeben (F4, call dispatch). Jetzt warten wir auf den Taucher, der uns die Leiche aus dem Wasser holt (talk man). Man kann auch selbst tauchen - die größte Sauerstoffflasche ist die beste. Danach wieder ab zum Auto (F4), und zum Flughafen fahren (drive to airport). Kaum angekommen, untersucht man den schwarzen Wagen (F4, look plate), danach benutzt man erneut das Funkgerät (F4, call dispatch). Wieder aussteigen (F4) und zum Flughafengebäude gehen! Vorbildlich drückt man erst den Knopf an der Ampel, um grünes Licht zu bekommen (press button), dann überquert man die Straße. Blumen sind immer nett, wir kaufen also welche (buy plant). Im Flughafen geht man nach links und zeigt den Leuten von der Mietwagenfirma Ausweis und Bains' Foto (show shield, show photo). Man kann auch ein Flugticket kaufen, allerdings kommt man so nicht sehr weit. Außerdem kann man auch die Toiletten untersuchen, wenn man mal muß ...

Wir gehen nun zurück zum Auto -Ampel umschalten nicht vergessen (press button) -, steigen ein (F4)

und fahren zum Office (drive to office). Das Büro betreten (F4, unlock door), zur Aufnahmestelle gehen und dem Officer die Beweisstücke geben (give him holster, bullets, plaster). Nun gehen wir in unser Büro und setzen uns. Im Nachrichtenkorb (look basket) gibt es etwas Neues (take note, read note), woraufhin wir nach dem Telefon greifen (use phone), die Auskunft anrufen (0) und uns die Nummer von Marie geben lassen (Lytton, Marie Wilkans). Wir wählen, begrüßen Marie (hi marie) und beantworten ihre Frage mit "OK". Voll Freude gehen wir zu unserem Privatwagen, steigen ein (F4) und fahren zu Arnies Restaurant (drive to arnie). Man geht hinein, setzt sich zu dem Mädchen an den Tisch (sit) und verbringt einen netten Abend (talk marie, rib, give her plant, kiss girl, etc.)

Am nächsten Tag begibt man sich wie immer ins Department und bekommt auch wieder einen Auftrag. Man geht zur Nachrichtentafel und nimmt den Schlüssel (take keys). Nun ab zum Dienstwagen (F4) und in die 160. Straße (drive to 160 west rose). Aussteigen (F4) und den Kofferraum untersuchen (look in trunk, search man). Man nehme den Zettel und lese, was darauf steht (take corner of envelope, read corner of envelope). Darauthin fahren wir zu 753 3. Straße (F4, drive to 753 third street), gehen zu dem Pförtner, weisen uns aus (show shield) und zeigen ihm auch Bains Foto (show photo). Zurück zum Auto, zwei Meldungen durchgeben (F4, call dispatch, call backup) und den Kasten aus dem Kofferraum nehmen (F4, open trunk, take kit). Den Durchsuchungsbefehl von dem Officer nehmen wir (take warrant), damit bekommen wir vom Pförtner die Schlüssel. Nun zieht man die Pistole und lädt sie (F6, F8). Wir gehen zur Tür, stellen uns rechts davon hin und öffnen sie (unlock door). Sobald das Tränengas verflogen ist, betreten wir das Zimmer und entnehmen dem Blutfleck eine Probe (take blood). In der Nachttischschublade finden wir einen Brief (open drawer, take letter, read letter). Jetzt ab ins Badezimmer, wo wir eine Karte finden (look in sink, take business card, read business card). Danach geht's wieder zurück zum Auto, den Kasten legt man in den Kofferraum und gibt eine Meldung durch (open trunk, put kit in trunk, close trunk, F4, call dispatch). Wir fahren nun zu Marie (drive to marie).

Man steigt aus dem Auto (F4) und findet an der Tür eine Notiz (take note, read note). Man öffnet die Tür (open door), geht zu der kaputten Lampe und untersucht den Boden (look floor, look in ashtray, take paper, read paper). Schnell zum Wagen, einsteigen (F4) und Funkspruch durchgeben (call dispatch). Man fährt zurück zum Büro (drive to office). Kaum ange-

kommen, schnappen wir uns den Einsatzkasten (open trunk, take kit, close trunk), gehen zur Aufnahmestelle und geben die Beweisstücke ab (give him envelope, corner of envelope). Jetzt gehen wir in unser Büro, zeigen dem Chef die Abschußliste (show hit list) und setzen uns an den Schreibtisch (sit). Ein Blick in den Nachrichtenkorb hat noch nie geschadet (look basket), und ein Anruf auch nicht (use phone). Die Auskunft (0) gibt uns die Nummer der Polizei in Steelton (Steelton, police). Man erkundigt sich dort (407-555-2677) nach Bains (hi, ask for bains), ebenso auch bei Colby (407-555-3323, hi, ask for bains). Danach hängt man auf (Esc), steht auf (stand) und geht nochmal die Pistole einstellen. Ein bißchen Munition ist auch nicht schlecht, erst dann gehen wir wieder zum Auto, legen den Kasten in den Kofferraum zurück und steigen ein. Ab zum Flughafen (drive to airport). Wir steigen aus (F4), kaufen am Schalter zwei Tickets nach Steelton (buy ticket to steelton, 2x), gehen nach links zur Rolltreppe und zum Flugzeug. Dem Officer den Ausweis zeigen (show shield)! Im Flugzeug setzen wir uns neben Keith (sit) und schnallen uns an (fasten seat belt). Auf die Frage der Stewardess, bestellen wir Kaffee (coffee). Man lädt die Pistole und löst den Gurt (take off seat belt). Nach kurzer Zeit wird die Stewardess ohnmächtig - jetzt stehen wir auf (stand), ziehen (F8) und erschießen den Bösewicht (F10). Auch den zweiten Kerl machen wir kalt (F10), untersuchen ihn (look man) und finden eine Drahtschere (search jacket, take wire shears). Ein Plan der Bombe ist im Turban des anderen Mannes versteckt. Jetzt sofort nach hinten zu den Toiletten, wo man den Papierspender öffnet (open dispenser). Die Bombe entschärfen (Richtige Reihenfolge: cut yellow, purple, blue, connect yellow, cut white, yellow), den Spender wieder schließen (close dispenser) und nach vorne ge-

In Steelton nehmen wir die Funkgeräte (take radio) und verlassen das Büro in Richtung Park. Ein Bild nach vorn, dann nach links. den Mann schlagen wir in die Flucht (F8). Über Funk rufen wir Verstärkung. Zwei Bilder nach rechts, und in die Kanalisation hinunter (open manhole, climb down). Dort läuft man zwei Bilder nach rechts, zwei nach unten und eines nach links. Den Kasten öffnen (open door) und die Maske mitnehmen (take mask). Nun wieder ein Bild nach links, zwei nach unten, Maske aufsetzen (wear mask) und nach rechts. Durch die Tür durch, Marie beruhigen (calm girl) und befreien (untie girl), danach versteckt man sich hinter der Säule und zieht die Pistole (F8), Sobald Bains auf gleicher Höhe ist, erschießt man ihn (hoffentlich) und hat das Spiel gelöst.



The Colonel's Bequest

Diese tolle Lösung stammt von Charly Rieß! Wir küssen ihm die Füße und gehen es gleich an:

Akt I: In Ethel's Zimmer gehen und sie über andere Personen ausfragen (talk ethel, ask ethel about colonel, lillian, rudolph, clarence, wilbur, gertrude, gloria, jeeves, fifi, celic, beauregard, polly, blaze). Danach gehen wir ins Badezimmer und beobachten Lillian beim Parfumieren. Ab in die obere Etage, wo man zuerst den rechten Wandschrank verschiebt (push armoire) und durch das nördliche Bild Lillian und Ethel beobachtet (look holes). Alle Aussagen, die die beiden und andere Personen machen, gut merken oder aufschreiben. Dann latscht man in den linken Geheimraum der oberen Etage, um den Colonel und Fifi durch das obere Bild zu beobachten (push armoire, look holes). Anschließend in den Raum von Wilbur gehen, in sein Bett und in seine Tasche schauen (look bed, look bag). Auf dem Rückweg durch das Zimmer des Colonels schaut man sich seine Zigarre an (look cigar). Es geht weiter mit der unteren Etage. In den Salon gehen und die Zigarre von Clarence und den Cognacschwenker anschauen (look cigar, look decanter), Danach die Uhr zur Seite schieben und Rudy und Gloria durch das untere Bild beobachten (move clock, look holes). Anschließend in den rechten Geheimraum gehen, Spiegel zur Seite rücken und durch das untere Bild Clarence und Gertrud beobachten (move mirror, look holes). Zuletzt noch nach oben und ins Zimmer von Gertrud und Gloria. Wenn man alles richtig gemacht hat, schlägt jetzt die Uhr zur ersten vollen Stunde.

Akt II: Die schlafende Gerti verlassen und das Taschentuch vom Boden aufheben (look floor, get hanky). Die Ratschläge des Vaters genau befolgen. Nun eilt man in die untere Etage in den Billiard Raum und durch die westliche Tür wieder raus. Die Leiche muß man durchsuchen (search body), um die Todesart festzustellen. Danach ins Arbeitszimmer des Colonel's, Dort die Schränke öffnen (open cabinet) und sich die Waffen gut merken. Den Revolver im Glaskasten anschauen (look case, look gun), dann nach draußen durch die westliche Tür. Clarence und Wilbur in den Raum folgen und weiter bis in den Flur nachgehen. Ab in den rechten Geheimgang und durch das obere Bild das Gespräch belauschen (move mirror, look holes). Danach läuft man in Lillian's Zimmer, um sie über andere Personen auszufragen (talk lillian, ask lillian about colonel, ask lillian about . . .). Ist Lillian nicht im Zimmer, geht man in die Küche und befragt Lillian dort. Dann das Eisfach öffnen und den Knochen nehmen (open icebox, get bone). Durch die östliche Tür gehen und warten, bis Jeeves den Hund gefüttert hat. Dann den Knochen weglegen (drop

bone) und die Hundehütte durchsuchen (search dog house). Das Juwelenhalsband mitnehmen und in die Bibliothek gehen. Wilbur ist dort alleine. Nun eilen wir in den linken Geheimgang und schauen durch das untere Bild (move clock, look holes).

Akt III: Alle Geheimgänge durch-

suchen, in einem ist ein Spazier-

stock, den wir mitnehmen (look floor, get cane). In der Bücherei die Stange mitnehmen (look floor, get poker) und die Federn untersuchen (look floor, look feathers). Danach geht man zum Stall, dort liegt Wilbur's Leiche; wenn nicht, dann später noch mal nachschauen. Die Leiche durchsuchen (search body) und das Monokel mitnehmen. Ab jetzt alles mit dem Monokel durchsuchen (examine ... with monocle). Wir suchen nun das Kinderhaus und betreten es (open door). Lillian beobachten! Dann gehen wir in das Haus zurück und in den linken Geheimraum im oberen Stock. Durch das obere Bild den Colonel beobachten (push armoire, look holes), danach in den linken Geheimraum in der unteren Etage gehen und durch das untere Bild schauen (move clock, look holes). Nun in die Küche und durch die östliche Tür raus. Die Kellerluke öffnen, das Zimmer von Jeeves betreten und die Cracker mitnehmen (open celar, get cracker). Zu Celie's Haus gehen und ihr die Juwelenkette geben (give necklace to celie). Ist sie nicht vor dem Haus, so klopfen wir vorher an (knock door). Mit Celie reden und sie über andere Personen ausfragen (talk celie, ask celie about...). Aber nicht zu lange! Nun nimmt man die Karotte (get carrot) und geht ins Haus zurück. In Wilbur's Zimmer ins Bett und in die Tasche schauen (look bed, look bag), dann ab in das Zimmer von Rudy und Clarence. Sind beide da, in den rechten Geheimgang gehen und durch das untere Bild schauen (push armoire, look holes). Nun in das Zimmer des Colonels. Ist er nicht da, in die Kanone schauen (look in cannon) und den Schlüssel nehmen (get key). Jetzt den Aufzug betreten. Sollte der Lift nicht da sein, solange aus dem Zimmer raus und rein gehen, bis er kommt. Die Kontrollen aufschließen und aufwärts fahren (unlock control, up). In der Dachkammer die Zeitung lesen (get newspaper) und die vordere Truhe ansehen (look in chest, examine chest with monocle). Die alten Klamotten anschauen, (examine clothes with monocle) und mit dem Fahrstuhl wieder runter (down). Nun ins Dachgeschoß, in Fifi's Zimmer.

Akt IV: Im Billiardraum den Schlamm, die Platte und die Federn untersuchen (examine mud with monocle, get record, examine record with monocle, examine feathers with monocle), dann die Geheimräume durchsuchen. In einem ist ein Zigarrenstummel (get butt). Durch die vordere Tür ab nach draußen, und nach Osten bis zum Eingang zum Heckengarten gehen. Nun nach unten in die Gartenlaube. Gloria's Leiche untersuchen (search body) und alle Gegenstände, die sie hat, mitnehmen. Zurück ins Haus, aber nicht durch das Arbeitszimmer oder den Salon, und wieder zur vorderen Türe raus. Dort, oder ein Bild weiter unten, Rudy und Clarence bei einer Prügelei beobachten und zurück in den Salon gehen. Ist Fifi aus dem Salon gegangen, füttert man Polly mit dem Cracker (give cracker to polly). In die Bücherei gehen und die Federn, noch bevor Jeeves kommt. untersuchen (examine feathers with monocle). Ist Jeeves wieder weg, geht man ins Eßzimmer, dann in das Arbeitszimmer.

Akt V: Als erstes nach draußen gehen und westlich die Gegend absuchen. Irgendwo findet man eine Rolle und einen Fußabdruck. Beides wird untersucht (get rolling pin, examine rolling pin with monocle, examine footprint with monocle). danach geht man ins Kutschenhaus. Man nimmt die Olkanne und schaut in die Kutsche (get oilcan, look in carriage). Alles, was man findet, wird natürlich mit dem Monokel untersucht! Die nächste Leiche findet man entweder im Kutschenhaus oder im Rosengarten. Sie wird untersucht (search body). Danach ins Haus zurück und in Fifi's Schlafzimmer gehen. Als nächstes eilen wir in den linken Geheimgang im ersten Stock und beobachten den Colonel und Lillian (push armoire, look holes). Danach geht man solange in den Geheimgängen herum, bis man Parfum riecht. Anschließend in das Eßzimmer und in den Salon gehen. Dann ins Zimmer vom Colonel. Ist der Colonel noch da, latscht man solange im Haus herum, bis er sich nicht mehr in seinem Zimmer befindet.

Akt VI: Ab ins Bad und im Papierkorb kramen (search basket). Die gefundene Flasche untersucht man (get bottle, examine bottel with monocle), dann geht man in Lillian's Zimmer, danach in Fifi's Zimmer. Die zwei Leichen durchsucht man (search bodies), ebenso den Cognacschwenker (examine decanter with monocle). Nun geht man in den rechten Geheimgang in der ersten Etage, um Clarence durch das untere Bild zu beobachten (push amoire, look holes). Man wirft noch einen Blick durch das obere Bild (look holes), dann runter in den Salon, um Polly mit einem Cracker zu füttern (give Cracker to Polly). Man untersucht das Glas (examine glass with monocle), geht zu Celie's Hütte und klopft an (knock door). Danach geht man zurück ins Haus, durch das Arbeitszimmer und wieder hinaus.

Akt VII: Wir gehen in den Salon und geben Polly einen Cracker (give cracker to polly). Anschlie-Bend ab in das Zimmer von Rudy und Clarence, um das Notizbuch zu lesen (read notebook). Die Leiche von Clarence findet man im Bad oder in Wilbur's Zimmer. Man untersucht sie (search body) und begibt sich in Lillian's Gemach. Dort öffnet man ihren Koffer und liest ihr Tagebuch (open suitcase, get diary, read diary). Nun eilen wir in das Arbeitszimmer, durchsuchen die Schränke (look in cabinet) und den Glaskasten (look case, look gun), weiter in die Kapelle, und die losen Bretter mit der Brechstange aufbrechen (pry up floorboards with crowbar). Man guckt in das Loch und holt die Bibel heraus (look in hole, get bible), die man liest und wieder zurück legt, anschließend betet man mit Celie (pray with celie). Jetzt ins Kinderhaus gehen und Lillian beobachten (open door), danach zum Stall rüber. Dem Pferd gibt man die Karotte (give carrot), man macht das Gatter auf und nimmt die Laterne, die an der Wand hängt (open gate, get lantern). Nun geht man zum Glockenturm, klettert rauf und ölt die Glocke (oil bell). Dann wieder hinunter, mit dem Spazierstock zicht man am Seil (pull rope with cane), nimmt die Kurbel der Glocke (get crank) und geht durch die Vordertür ins Haus zurück. Das Visir der Ritterrüstung wird geölt (oil visor), man öffnet es, nimmt den Hebel und liest die Notiz (open visor, get handle, look note). Im Heckengarten untersucht man die Statue (examine statue with monocle, look statue) und steckt dann den Hebel in den Spalt (insert handle in shaft). Jetzt den Hebel und die Statue drehen (turn handle, turn statue) und die Laterne anzünden (light lantern). Man geht in dem Gang solange westlich, bis man die Leichen findet. Diese werden untersucht (search bodies), danach steckt man die Kurbel in die Metallplatte und dreht daran (insert crank in plate, turn crank). Man geht im Geheimgang westlich bis zur Grabkammer, nimmt die Laterne mit (get lantern) und öffnet Ruby's Grab (pry open ruby's vault with crowbar). Den Beutel nimmt man mit (get pouch) und verläßt die Grabkammer durch die vordere Tür (unbar door). Im Haus zurück, geht man in Lillians Zimmer.

Akt VIII: Das Haus durch die Vordertüre verlassen und die Notiz am Türrahmen lesen (read note). Zum Heckengarten gehen, die Leiche durchsuchen (search body) und den Schlüssel nehmen. Die Patronen und den Revolver aufheben (get bullets, get gun) und den Revolver laden (load gun). Jetzt schnell zurück ins Haus, ins Dachgeschoß und die Türe zum Dachboden aufsperren (unlock door). Die Türe öffnen (open door) und schnell hineingehen. Zum Schluß noch Rudy umnieten (shoot rudy), und das war's dann auch - das

ENDE!



Conquests of Camelot

Unser Dank geht an Thomas Hofmann aus Gundersheim, der uns diese Lösung zukommen ließ. Packen wir's gleich an:

Wir starten in unserem Zimmer, wo wir Arthur erstmal ausstatten (change clothes). Die Geldbörse nicht vergessen (get pouch) - danach verlassen wir den Raum und gehen in die Schatzkammer. Dort füllt uns der Schatzmeister den Geldbeutel (give purse to man gold, silver, copper), den wir dann dankend wieder entgegennehmen (get purse). Unser nächster Weg führt uns in Merlins Zimmer, wo wir uns gut umsehen, die Kiste öffnen, den Kompaß nehmen und die Schriftrolle lesen (look scroll, read, open chest, get lodestone, look map). Nun auf in die Kapelle und ein bißchen beten. Dazu knien wir nieder und opfern den Göttern je eine Münze (kneel, give gold, stand). Danach nochmals den Geldbeutel auffüllen!

So, im Garten verabschieden wir uns von der Königin, nehmen die Rose, fragen sie nach Launcelot und küssen sie (talk to queen, take rose, ask about launcelot, kiss queen). Nun sind wir bereit zur Abreise, besteigen im Hof unser Pferd (mount horse) und reiten erstmal nach Glastonbury Tor.

Dem Troll, dem man als erstes begegnet, schenkt man eine Kupfermünze, ebenso dem Jäger im Westen, der uns dann einiges über Gawaine und den Mad Monk erzählt (give copper, ask about gawaine, ask about mad monk). Außerdem kaufen wir ihm noch seinen Speer und seine Felle ab (give gold). Weiter im Westen lauern drei Wildschweine - vor dem Kampf auf jeden Fall abspeichern. Mit einem Druck auf die Space-Taste aktiviert man den Speer. Haben wir alle drei Eber erlegt, geht's weiter zu einer Krähe. Wir unterhalten uns ein bißchen mit ihr, untersuchen dann die Leiche und nehmen den Armel mit (talk, look skeleton, get sleeve). Im Osten treffen wir nun auf den schwarzen Ritter, wir bejahen seine Frage und besiegen ihn im Zweikampf (zuvor abspeichern). Nun begegnen wir Sir Gawaine und befreien ihn (cut shackles). Den geschwächten Kerl setzen wir auf unser Pferd und gehen zu Fuß weiter (put gawaine on horse). Im Osten treffen wir auf eine Hexe und geben ihr den Armel (give sleeve), worauf sie sich verwandelt. Die Schriftzeichen auf dem Sockel interessieren uns natürlich brennend (read inscription). Man latscht also weiter nach Norden und erreicht so fünf Steine, deren Rätsel man lösen muß. Dazu geht man immer zu einem Stein hin und redet mit ihm (talk to stone). Der Rätsel Lösungen sind folgende:

When I am glove
When set loose arrow
When young wine
You can see mirror
You heard echo

If you break heart If a man snail I drive man gold I am seen blue I am always fire I am only sieve I go around wheel I turn around key Until I am time Weight in ship Three lives water My life can candle Loveley and pearl Lighter than iceberg To unravel riddle At the sound music All about, but air Bright as waterfall Each morning shadow Glittering icicle

Sind die Rätsel gelöst, wird man bei dem Versuch vorbeizugehen, in die Ruine von Glastonbury Tor teleportiert. Man geht nach Süden und begegnet dem Mönch, den man auf den Gral anspricht (ask about grail). Daraufhin ist er verärgert und erzeugt zwei Spiegelungen seiner selbst. Ohne Rücksicht auf Verluste machen wir ihn mit unserem Schwert einen Kopf kürzer (F8, 3x Space-Taste). Die Geister, die daraufhin erscheinen, besänftigen wir mit 5 Silberstücken, die wir auf den Altar legen (talk to ghosts, give silver). Für diese edle Spende erhalten wir einen Schlüssel, den wir mitnehmen (get key). Nun geht man nach Süden bis zu dem Brunnen, schließt ihn auf (unlock lock), bewegt die Stange (move lid), trinkt ein bißehen Wasser und nimmt den Kristall (drink, search water). Jetzt zurück zum Ausgangspunkt, und ab zu Ot Moor

Ehe wir uns dort auf das Eis wagen, benutzen wir die Rose (love is my shield). Diese bildet ein Magiefeld, das uns sieher über das Eis geleitet. Im Palast angekommen, erblicken wir den gefangenen Launcelot und die Eiskönigin, der wir den Kristall offerieren (give crystal heart to queen). Sobald wir versuchen, Launcelot zu befreien (free Launcelot), fragt uns die Lady, ob wir bereit wären, drei Rätsel zu lösen (yes). Man folgt ihr also und untersucht den Busch (look bush), danach frägt man noch zweimal nach dem Test, der sodann beginnt. Hierfür muß man jeweils die richtige Blume

zuordnen können: It alleviates daffodil It can be yellow lily If a dream anemone In time poppy Known to cornflower Wise are chrysanthenum For its forget-me-not Oh, it is sunflower Surrounded buttercup When light almond blossom Hat man alles richtig beantwortet, ist Launcelot frei, und wir befinden uns wieder beim See. Ab nach Southampton, wo man sich mit dem Hafenmeister unterhält, ihn nach Gaza fragt und ein Ticket dorthin

kauft (ask about gaza, ask about

price, buy passage). Es kostet uns

drei Goldstücke, die wir gerne lockermachen, um danach das Schiff zu betreten.

In Gaza können wir zwischen zwei Führern wählen - wir entscheiden uns für den jüngeren (follow boy). Er führt uns zu einem alten Mann, dessen Einladung wir annehmen (eat, drink). Danach erkundigen wir uns über eine ganze Menge Dinge (ask about grail, galahad, goddesses) und zeichnen die Symbole samt Namen ab (wichtig!). Nun verlassen wir diese informative Stätte (stand). Am Stadtrand erwartet uns schon der Fremdenführer, dem wir eine auf die Birne geben. Mit Hilfe des Kompasses (look lodestone) gehen wir durch die Wüste (Osten, Süden, Osten). Das verlockende Wasser lehnt unser Muli ab - und wir auch. Stattdessen wenden wir uns nach Osten, dann nach Norden, die Treppe hinab und unsere Mühe wird belohnt: Hier ist das Wasser nicht vergiftet (drink water). Nun noch zweimal nach Norden, und man steht vor den Toren Jerusalems. Dort fordern vier Männer vier Kupfermünzen, wir bezahlen und begeben uns zum zweiten Tor. Dem Wächter dort drohen wir mit dem Schwert (F8). Da man uns in der Stadt unseres Geldes beraubt, verkaufen wir Mohammed unseren Esel (sell mule). Nun treffen wir auf eine Apfelverkäuferin, der wir den schönsten Apfel für 1 Goldstück abkaufen (talk to woman, ask about galahad, ask about grail, ask about apple, give gold). Dadurch ergeben sich jetzt wieder einige Aufgaben:

Bei Tariq kauft man Holzkohle für den Bettler und Kräuter für den Fischhändler (buy coal, give copper, buy herb, give silver). Beides bringt man den Betroffenen. Bei Ismail kauft man die Reliquie (buy relic, give gold), die man dann Tariq bringt. Dafür bekommen wir einen Besen, den wiederum wir Achmed verehren (knock door, give broom), der uns dafür zur Übernachtung einlädt.

Am nächsten Tag kaufen wir bei Farabi einen Spiegel (buy mirror, give silver), gehen zu Mohammeds Haus und rufen nach Mari (call mari). Sie erscheint am Fenster, wir werfen ihr den Spiegel zu (throw mirror), und ehe sie das Fenster schließt, bitten wir sie um das Seidentuch (call mari, ask for veil), das wir dann Ibrahim bringen (give veil). Bei Fawaz besorgen wir Lammfleisch (buy lamb, give copper) und bringen es Sarah (give lamb). Dem Jungen kann man auch noch eine Felafel kaufen (buy felafel, give copper, give felafel to child). Vor Mohammeds Haus treffen wir auf ein Mädchen, dem seine Vögel entflogen sind. Wir holen uns also bei Ali etwas Weizen (buy grain, give copper) und streuen die Körner vor Mohammeds Haus in den Käfig. Nun begibt man sich zurück zu der Apfelhändlerin und fragt sie nach Fatima. Man erhält

einen Apfel, den man später noch braucht.

Nun eilen wir zu Fatimas Haus (knock door), sprechen mit ihr, lassen uns aber nicht in Versuchung führen (talk to fatime, no, no). Nun erkundigen wir uns noch nach allem möglichen (ask about galahad, grail, hierophant, catacombs, goddess, test). Ehe wir uns dem Test unterziehen, müssen wir aber noch den Geldbeutel abgeben, danach schreiten wir durch die Tür. Mit Hilfe der Symbole der Göttinnen und einigen Erläuterungen im Handbuch dürfte uns dieser Test keine Schwierigkeiten verursachen. Haben wir bestanden, begeben wir uns zu dem Bettler (talk to man, open catacombs), der uns in die Katakomben hinabsteigen läßt. Man erhält ein Elixier gegen Rattengift. In den Katakomben durchsuchen wir sämtliche Räume: in einem finden wir ein Medaillon (get medal with sword), in einem anderen liegt Galahad vergiftet in einer Ecke. Wir heilen ihn mit dem Elixier, werden aber leider selbst von einer Ratte gebissen. Wir gehen weiter und kommen in ein Zimmer mit einem Sarg. Man schaut hinein und nimmt den Apfel (look into coffin, take apple), dann läuft man schnell zu der Statue und gibt ihr das Obst, worauf sie einige Fragen In the kingdom of fauna dove

In the kingdom of flora apple
What did Aphrodite life
What is Aphrodites six
What is the name Theseus
Where did Pygmalion ... Cyprus
Who did Aphrodite Phaedra

Who fell in love Persephone
Who transformed Ares
Who ended Zeus

Who was dragged ... Hippolythus Whom did Pygmalion ... Aphrodite Whom did Aphrodite ... Adonis Of what was ivory

To what people Greeks Whose company women Upon what chariot Upon whom Poseidon Man erfährt jetzt den richtigen Weg nach draußen (W, O, S, O, S, N) und bekommt eine Taube. Um sich zu orientieren, benutzt man den Kompaß (use lodestone). Im Tempel angekommen, rennt man so lange rum, bis man auf einen Wächter stößt. Vor dem Kampf setzen wir den Helm auf, essen den Apfel (get helm, eat apple) und speichern ab. Hat man den Kerl besiegt, geht man zur Treppe und

det. Wir schieben die Säule zur Seite (push pillar) und – da ist er, der lang gesuchte Gral, der alle Wunden heilt (auch unsere). Leider taucht plötzlich ein Dieb auf und entreißt uns den Becher. Wir verfolgen ihn, bis wir ihn stellen, nehmen den Gral wieder an uns (get grail) und verschonen den Kerl, der ohnehin gestraft wird. Und das war's denn auch schon!

benutzt die Taube (use dove). Diese

verwandelt sich in Aphrodite und

verrät uns, wo sich der Gral befin-

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

| | | 44 | Personal Nightmare L P - | Space Quest 2 |
|---------------------------------|--|--|--|--|
| 20000 Meilen unter dem Meer L - | Demon's Winter | Marian Committee | Phantasia 3 | Space Quest 3 L P A |
| 688 Attack Submarine A | Del Con 5 | Kampigruppe | | Space Roque A |
| A 10 Tank Killer A | Demon's Winter A | Keef the Thief | Phantasy Star L - A | Spece nodes a secondario de la companya del companya del companya de la companya |
| | Del Con 5 | King Arthur | PWM Pegasus A | Stadt der Lowen |
| Ace 2 A | | Kingdoms of England A | Pirates L = A | Star Command |
| Ad Lib Soundkarte | Digi Paint 3 | King's Quest 1 L P A | Platoon P | Startight 1 |
| Adventure of Link (Zelda 2) P - | Digi View Gold Version 4.0 | NINE & WHEN THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE | FROM THE PROPERTY OF THE PARTY | Startlight 2 L - A |
| Atternate Reality - City P A | Dos-2-Dos A | King's Quest 2 L P A | Police Quest 1 | Startingen C |
| Atternate Residy - Dubocon | Dragons Breath 1 | King's Quest 3 A | Police Quest 2 | Starplider 1 |
| | Oragon's Lair (Anleitung PC) L - A | King's Quest 4 L P A | Pool of Radiance L P A | Starglider 2 A |
| Auto Dutil | mades a rate (westered Leterates at the | Knights of Legend L - A | Pool of Rad. Adv. Journal A | Star Trek 5 |
| Bad Blood A | Dragon Wars P A | Withing of Palitings Contract Land Contract Cont | | Steel Thunder |
| Balance of Power 1930ed A | Drakkhen | Ruff | Populous | Stellar Crusade A |
| Bard's Tale 1 L P A | Dungeon Master L P A | Last Ninia | Ports of Call | Social Cinesas |
| Books total | Fitz (Lissung für Am ST) L - A | Last Ninja 2 L | President is Missing | Storm across Europe A |
| Bard's Tale 2 | Imperor of the Mines | Legacy of the Ancients L P - | Project Firestart | Sub Battle Simulator A |
| Bard's Tale 3 | | Legare Sull Larry 1 L P A | Project Stealth Fighter A | Sword of Aragon (L. P) A |
| Battle of Antietam A | Europe Abiate | Codure Suit Larry 1 | Capiter states column a conservation and | Tangled Tales A |
| Bafflehawks 1942 A | F-14 Tomcat A | Leisure Suit Larry 2 | Questron 2 | Tangett total |
| | F-15 Strike Eagle 2 | Leisure Suit Larry 3 L P A | Railroad Tycoon | Tetris |
| Battletech (L P) A | Facry Tale Advecture (L. P) - | Lucky Luke (L P) - | Reach for the Stars A | Times of Lore |
| Battles of Napoleon A | Lateral rate with parties of the control of the con | Manhunter New York P A | Red Lightning L - A | Utima 1 A |
| Bismarck A | Fire Brigade | Manager New York | The Lightness Co. Land Co. Lan | Utima 2 |
| Black Cauldron | Fish | Manhunter San Francisco (L. P) A | Red Storm Rising A | Utima 3 L P A |
| Bloodwyth L P - | Flugsimulator 3 A | Maniac Mansion P - | Rings of Medusa (L P) | District of the contract of th |
| District A | Flugsimulator 4 (49,90 DM) A | Mars Sage P A | Roadwar 2000 | Utima 4 P A |
| Bubble Chost P - | Future Wars (L. P) - | Mewilo | Rober L P - | Utima 5 L P A |
| Carrier Command L | Public Wars | Might & Magic 1 A | Rommel A | Utima 6 L P A |
| Champions of Kryns L. P | Galdregon's Domain | Michigan Company of Prince of Party (1981) | | Uninvited L |
| Chaos Strikes Back L P A | Gato A | Might & Magic 2 | Russia | Up Periscope |
| Chrono Quest L | Germany 1985 | Milenium 2.2 | Secrets of the Silver Blade A | War in the South Pacific A |
| Chrono Getal | Gettysburg A | Miracle Warriors A | Sentings (Firebird) | |
| Chroso Quest 2 | | Mortville Manor L | Sentinel Worlds 1 L - A | War of the Lance A |
| Codename Iceman (L. F) & | Goldruth L P A | | Sentinel Worlds 1 Paragraphs A | Warship A |
| Colonel's Bequest L P A | Guild of Thieves | Navcom 6 | | Wasteland L P A |
| Conquest of Carrelot (L. P) A | Sunthip A | Navy Scal | Sex Visens from Space | Wasteland Paragraphs A |
| Carse of the Azure Boods P | Hellowood | Neuromancer | Shadow of the Beast (L. P) - | |
| | Hern's Quest (L. P) A | North American Civil War 2 A | Shadewoale | Wizard's Crown |
| Dam Busters A | | Dore L P - | Shootel L P - | Zack Mc Kracken L P A |
| Day of the Viper P = | Hillstar A | 2015 | | Zork 1 L |
| Deathlard P A | Holiday Maker | Operation Marketpartien A | Sorcerian | |
| Defender of the Crows A | Imperium Galactum | Panzer Battlet | Soundblaster-Karte A | Wenn, L" and .P" in Klammers steben, sind die |
| Bally Mar (Contract CT) | Indiana Jones 3 (Adventure) L P - | Panzer Strike A | Space Ace | |
| Deja Vu (Amiga/ST) | It came from the Desert (L. P) - | Paul | Seace Ovest 1 L P A | Plane im Preis der Lösung enthalten. |
| Deja Vu 2 | If come from the nevery secretary in the | | April 1 and | Control of the Contro |

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)



Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an !

| Programmsame | nde | 107 | AMILA | 0.64 | IBM-PC | ST |
|-------------------------|-----|-----|-------|-------|--------|-------|
| Arches Collection | (| STR | 39,50 | 19,90 | | |
| Barbarian (Psygnosis) | E | ARC | 34,50 | | | 34,90 |
| Bard's Tale 1 | 0 | ROL | 29.90 | 24,90 | | |
| Biastaball | E | ARC | 19,90 | | | |
| E. Hughes Int. Soccer | D | SPO | 49,90 | | | |
| Eye | D . | STR | 19.90 | | | |
| Eye of Horus | D | ARC | 39,90 | 29.90 | | |
| Hostages | D | ARC | 39,90 | | | |
| Ice Hockey | D | SP0 | 19.90 | | | |
| Kiek Off Extra Time | D | SPO | 29,90 | | | 29,90 |
| Oil Imperium | 0 | SIM | 49.90 | 49.90 | 49,90 | 49,91 |
| Pacland | E | ARC | 29,90 | 19,99 | | |
| Pleball Wigard | 8 | ARC | 29,90 | | | |
| Plates | 1 | ARC | 19.90 | | | |
| Populous Promised Lands | | STR | 29.98 | | 39,90 | 20.9 |
| Seconds Out | | SPO | 19.90 | | | |
| Skyblaster (3 D-Action) | D | ARC | 19.90 | | | |
| Slaygon | E | ROL | 29.90 | | | |
| Ultima 3 | D | ROL | 59.90 | | | |
| Whirlygig | 1 | ARC | 14,90 | | | |

| PD-Classics | (Amiga | auspewählte Public Domain selfiststartend & sirusfrei | |
|---------------------|--------|--|-------|
| Spiele | 10.00 | M.S. Text | 10,0 |
| Atlantis | 10.00 | Profi Disk | 10,0 |
| Areater Breaker | 10.00 | R.D.M. | 10,0 |
| Sillard | 10.00 | Sequencer | 10.0 |
| Broker | 18.80 | Tipo-Kurs | 19.0 |
| Chess 2.0 | 10.00 | Spiele - Demos | |
| DCD8 | 10.00 | alle zusammen 99,90 | |
| Firegower ED | 10.00 | | |
| Flaschbier | 10.00 | Battle Chess | 5,0 |
| Goldhunter | 10.00 | Budokan | 5.0 |
| Jump and Run | 10.00 | Cloud Kingdom | 5.0 |
| Mad Factory | 10.00 | | 51 |
| Marble Slide | 19,00 | Day of the Pharao Dyler 07 | 51 |
| Moon Base | 10.00 | E-Motion | 51 |
| Pametha (Advecture) | 18,00 | Emi. Hughes Int. Soccer | 5 |
| Paranoids | 10.00 | Escape Robot Monsters | 51 |
| Peters Quest | 10.00 | F-29 Retaliator | 5.0 |
| Populous 2 | 10.00 | Fiendish Freddy | 5.0 |
| Quizmaster | 10.00 | Golden Goblins | 5.0 |
| Rati Da | 10,00 | Hound of Shadow | 5.0 |
| Senso Pro | 10,00 | lyanhoe | 5.1 |
| Star Trek Outz | 10,00 | Jeanne Dare / Becuma | 5.0 |
| Steinschlag | 10,00 | Jet | 5 |
| Stoneage | 10,80 | Jumping Jackson | 5.1 |
| Super Pat | 10,00 | Car | 5. |
| Tennis | 10,00 | Lancaster | 5.1 |
| The Death | 10,00 | Legend of Faerghall | 5. |
| Tiles | 10,00 | Pige Mania | 5, |
| Towers | 10.00 | Populous | 5, |
| Tricky | 10,00 | Powerdrome | 5, |
| Turn The | 10,00 | Projectyle | 5, |
| Zerg | | Rallye Cross | 5, |
| Anwendersoft | | Space Ace | 5, |
| Analytic Calc. | 10,00 | Tie Break | 5, |
| Antivirus | 10,00 | Venus Fly Trap | 5, |
| Bundesliga | 10,00 | Walker Dama | 5, |
| Clickdox 2 | 10.00 | | |
| DisKey | 10.00 | Pakete und PRS, über mehrer | e Dis |
| Festpl. Disk | 10.00 | Kaiser 2 und Risk zusammen | 75 |
| Filemaster | 10.00 | Star Trek | 21 |
| Graphik-Disk | 10.00 | Star Trek 2 | 15 |
| Jazzbench 1 MB | 10.00 | Wizard of Sound | 15 |

| Zubehör, Hardware | |
|---|--------|
| MemoStar - Speichererweiterung 512 KB für Amiga 500 abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips | 229,00 |
| Kickstart-Umschaltungen 1.2 oder 1.3 ROM-ROM Platine | 119,90 |
| elektronischer Bootselektor DF0: — DF3: prelifrei, einfacher Finbau | |
| 3,5 Zoll Laufwerk extern abschaltbar, durchgeschleifter Bus | 269,00 |
| 5,25 Zoll Laufwerk extern abschatbar, durchgeschieilter Bus | 339,00 |
| Leerdisketten 3,5 Zoll 10 Stück double sided double density, natürlich mit Garantie | 15,90 |
| Leerdisketten 5,25 Zoll 10 Stück double sided double density, natürlich mit Garantie | 5,90 |

| | | | GA - Pa | |
|--|-----------|-----------------|--|-----|
| Spielprogramm inkl. | Lösung un | d deutscher | Bedienungsanle IBM-PC | iil |
| Programmounit Codename Icomen | | 119.50 | 134.90 | |
| Colonel's Bequest The | | 129.90 | 134.90 | |
| Conquests of Camelot | | 99.90 | 134,90 | |
| Gold Rush Hero's Duest | | 119.90 | 134.90 | 1 |
| King's Quest 1, 2 oder 3 | | 39,90 | 39.90 | |
| King's Quest 1, 2 and 3 | | 99,90 | 99,93 | |
| King's Quest 4 | | 129,90 | 119,90 | ì |
| King's Quest 1, 2, 3 and 4 Leisure Suit Larry 1 | | 199,90 84,90 | 189,90 | |
| Leisure Suit Larry 2 (512 K) | 81 | 99.90 | 99.90 | |
| Leisure Suit Larry 3 (512 K) | 8) | 119.90 | 134,90 | |
| Leisure Suit Larry 1, 2 and | 3 | 259,90 | 269.90 | |
| Manhanter 1 - New York | | 199,90 | 99.90 109.90 | |
| Manhunter 2 - San Francisc Manhunter 1 und 2 | | 179.90 | 179.90 | |
| Police Duest 1 | | 84,90 | 84,90 | |
| Police Quest 2 | | 129,90 | 84.90 | |
| Police Quest 1 and 2 | | 179,90 89,90 | 149,90 | |
| Space Quest 1 Space Quest 2 | | 89.90 | 99,90 | |
| Space Quest 3 (512 KB) | | 99.90 | 109,90 | |
| Space Quest 1, 2 and 3 | | 249.90 | 254,90 | |
| | | | | |
| ANWENDER- UND | | | | |
| Deluxe Paint 1 | D 249.90 | Mathematik | 1, 2 eeer 3 | |
| Deluxe Paint 3 Deutschkurs | D 44.90 | | | |
| Deutschaurs Devpac Ass. 2.0 | D 139 90 | TEMX Chris H | Ulsbecks Workstat | |
| Digi View Gold 4:0 | D 329.90 | Turbo Print 2 | The same of the sa | |
| Englischkurs | | Turbo Print | | |
| Erdkunde 1 oder 2 | | | 1 Longtrackmodul | |
| Lotto | 0 49.90 | | CONTRACTOR OF THE PARTY | |

| Deluxe Paint 1 Deluxe Paint 3 Deutschkurs Devpac Ass. 2.0 Digi View Gold 4.0 | 000 | 249,90 44,90 139,90 329,90 | Sidmon TFMX Chris Hülsbecks Workstel. Turbo Print 2 | 0 | 44,9 84,9 129,9 179,9 |
|--|-----|-------------------------------------|---|---|--------------------------------|
| Englischkurs Endkunde 1 oder 2 Lotto | 000 | 44,90 | X-Copy 2 mil Longtrackmodul | _ | 59,5 |

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,-pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

| Programmeame | AMIGA | C 64 | ISM-PC | ST |
|---|----------------|-------|--------|---------|
| Ant Heads | 44.90 | | 10000 | |
| 688 Attack Submarine | 74.90 | | 84.93 | |
| Bloodwych | 74.90 | | | 74,90 |
| Bipodwych Data Disk | 49.90 | | | 49.90 |
| Bundesliga Manager | 54,90 | | 69,90 | |
| Castle Master | 74.90 | 44.90 | | 74.90 |
| Dragons Breath | 84.90 | | | 84.90 |
| Drakkben | 74,90 | | 84,90 | 74,90 |
| Emerald Mine 3 | 28.90 | 40.00 | 20.00 | |
| F-15 Combat Pilot | 28,90 | 44.90 | 79,90 | 79,90 |
| F-16 Falcon (1MB) | 79,90 | | 119,90 | 79,90 |
| F-29 Retaliator | 74.90 84.90 | 59.90 | 94.90 | 84.9 |
| Fighter Bomber Footb, Man, World Cup | 54.90 | 44.90 | 54.90 | 54.90 |
| Grand Overt (Skat) | 49.90 | 44,22 | 24.30 | 94,31 |
| Gunship | 84.90 | 79.90 | 99.90 | |
| Internal 30-Tennis | 74.90 | 39.90 | 40.00 | |
| It came from the Desert (1 MB) | 84.90 | | | |
| Klas | 49.90 | | | 49.90 |
| Logo | 74,50 | | | 17. 100 |
| Maniac Mansion | 69,90 | 44.90 | 69,90 | 89,90 |
| Microprose Soccer | 64,90 | 59.90 | 33-50 | 54.9 |
| Might & Magic 2 | 94,90 | 54,98 | 99,90 | 9000 |
| Rambow Islands | 74.90 | 44.90 | | 59,9 |
| Rings of Medusa | 74.90 | | 74.90 | 74.9 |
| Sherman M4 | 74.90 | | 74,90 | 74.9 |
| Sim City | 89,90 | 44.90 | 89,90 | 89.9 |
| Sim City Terrain Editor | 64,90 | 69.90 | 99.90 | |
| Space Rogue | 99,90 | 69,99 | 94.90 | 94.9 |
| Star Command | 74.90 | 44.98 | 74.90 | 74.9 |
| Starlight 1 Sword of Aragon | 89.90 | 44,20 | 89.90 | 14.3 |
| Their finest Hour | 84.90 | | 29.90 | |
| Tie Break | 74.90 | 44.90 | | 74.9 |
| Ultima 4 | 99.90 | 99.90 | 99.98 | 99.9 |
| Wo ist Carmen Sandiego | 84.90 | | 84 90 | - |
| Xenomorph | 74 90 | | 74.90 | 74.9 |
| Zak Mc Kracken | 74 90 | 74.90 | 74.99 | 74.9 |

| Preise für Lösungshil Lösung: 15,- • Pläne: 1 | fen 5,- • Anl | eitung: 25,- |
|--|------------------|----------------|
| zuzüglich Versandkosten für | Lösungshillen | Spiele Zubehör |
| Vorkasse V-Scheck-Kreditkarte (Inland) | 3,50 DM | 5,58 DM |
| Nachnahme (Inland) | 8,50 DM | 9 DM |
| Versand ins Ausland (Vorkasse) | 10 DM | 13, DM |
| Versandkostenfrei ab: | 45, DM | 99, DM |

| ☐ Komplettlösung ☐ Plan/Pläne ☐ deutsche Anleitung ☐ Hardware | ☐ Software-Test☐ Programmbestellung☐ aktuelle Preisliste (kostenlos) |
|--|--|
| Name: | |
| Straße: | |
| Wohnort | |
| Telefon: | |
| | |

COMPUTER PROGRAMM SERVICE

Frank Heidak Kundendienst für Lösungshilfen 02 21/40 24 93 - Di. Do. 17.00 - 18.30 h Kundendienst für Software: 02 21/4 00 01 27 - Mo. Mi. Fr. 17.00 - 19.00 h

5000 Köln 41, Franzstraße 7 Tel.02 21 / 40 74 47, 40 68 88 und 40 17 80 Telefax 02 21 / 40 19 89



Einen brandaktuellen Cheat erhielten wir von Morten Mertner aus Flensburg. Dank seiner Hilfe wird ein unspielbares Game ganz plötzlich zum Spaziergang: Morten hat Beast II die Zähne gezogen! So funktioniert's: Man geht zu Beginn nach rechts, bis man zu dem ersten Brückenwächter kommt. Dort drückt man die Taste "A" für "Ask", danach gibt man "TEN PINTS" cin. Und was hat man nun davon? Na, unendlich Energie - was habt Ihr denn gedacht?!

Mit vereinten Kräften haben Hakan Yilmaztürk, Martin Oschmolz, Thorsten Hahn und Guido v. Gösseln einige Paßwörter für Logo zusammengetragen:

 Spiel: SBP3, MKJR, S5PZ, EWBN, 23YF, MPJW, VKS6, PZM1. JOG2. MWJ4, P1M2, VYSN, PHMI, TINE 3. Spiel: RFPC, 1AYL (2) Player)

Kommen wir nun zu Flood, bzw. den Paßwörtern:

FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, FRAK. THUD, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LI-

FLEE, GIGA, HEAD, SING. JOUX. LOOP. GOGO, LETS. PINK, BRIL, EGGS, QUAD, HENS, NAIL, SOAP, FO-AM, MEEK. Für Modulbesitzer hat Mathias Jeske aus Itzehoe außerdem noch die Speicherstelle 17E77 herausgefunden, in der sich mit "FF"(256) die Anzahl der Leben erhöhen läßt.

Von Nadine Ueckermeier aus Biberach stammen die Levelcodes zu Venus: MAN-TIDS, CICADAS, PSYL-LIDS, PIERIDS, SATY-RID, LYCAENID, PYRA-LID, NOCTUID. Außerdem kann man, wenn man anstatt dieser Codes MARS, PLUTO, SATURN, JUPI-TER und MERCURY eintippt, eine Menge Cheats aktivieren. Man erhält auf die-Weise zum Beispiel unendlich Munition, unendlich Zeit und man kann nicht nur hüpfen, sondern auch richtig fliegen. Einfach im Screen, wo man aufgefordert wird, die Credits einzugeben, die Spacetaste drücken und ein Cheatwort eingeben. Danach wieder Space und das nächste Cheatwort. Hat man alle durch, ist unsere Fliege praktisch unbesiegbar.

QUID, WING, Cheat zu Impossamole, un- verläßt man die Pause und muß schwimmen können

ser Dank gebührt Wolfgang Stein aus Bad Ems. Man spielt sich in die Highscoreliste und gibt dort einfach eines der folgenden Wörter

COMMANDO (kein Zeitlimit für Waffe)

HEINZ... (Punkte nicht vergessen! 3 Power Bars) OOCHOUCH (man kann über Wasser, Stacheln, etc. gehen, ohne Energie zu verlieren)

ANNFRANK (Energiereserve)

LUMBAJAK (doppelte Energie)

JUGGLERS (was da passiert, wissen weder Wolfgang noch wir - vielleicht findet Ihr's ja heraus?!)

E-Motion: Sobald das Titelbild mit Einstein erscheint, gibt man MOONUNIT ein und drückt Return. Nun startet man das Spiel wie gewohnt und drückt folgende Tasten:

F1 - ein Level weiter

F2 - ein Level zurück F3 - zehn Level weiter

F4 - zehn Level zurück

Von Michael Fedorczuk aus Salzburg stammen die zwei nächsten Cheats. Der erste betrifft Ivanhoe: Pausiert das Spiel (P) und gebt dann das Wort YOBINETTE ein DO, POOL, HATE, REED, Weiter geht's mit einem und drückt Return. Nun

tippt "m" für ein Extraleben und "n" für den nächsten Level.

Kommen wir jetzt zu ein paar Antworten auf die Fragen in unserer letzten Ausgabe: Von Joachim Geyer aus Marktleuthen stammt der Cheat zu Hard'n'Heavy - manche von Euch werden ihn ja vielleicht schon kennen: Hat man nur noch ein Leben übrig, so stellt man sich neben eine Grube und wartet, bis die Zeit abgelaufen ist. Kurz bevor sie auf Null springt, hüpft man in die Grube und bekommt so 99 Leben.

Außerdem weiß Joachim. was es mit den Statuen bei Emanuelle auf sich hat: Sie erhöhen nämlich das Sex-Potential. Desweiteren kann man sie später im Spiel gegen andere Gegenstände eintauschen. Die Maske bekommt man übrigens in Rio de Janeiro (manchmal auch in einer anderen Stadt) von einer Karnevalstänzerin.

nächste Die Antwort kommt von Kim Mathi aus Steinau, und zwar handelt es sich dabei um einen Cheat zu The Great Giana Sisters: Drückt man hier die Tasten ARMIN, so kommt man einen Level weiter. Hoffentlich funktioniert's - da unser Exemplar zur Zeit in Indien ist (Hey, Guru!), konnten wir den Cheat leider nicht nachprüfen.

Außerdem meint Kim, daß es den Hot Key bei Maniac Mansion gar nicht gibt angeblich sollte er sich in dem unterirdischen Gang (Eingang hinter dem Busch bei der Haustüre) in einem Wasserrohr befinden (der

Fujitsu DL 1100 Drucker ab Lager!!

Ext. 3,5" Amigalaufwerk ab Lager!! 199,-

NEC P 60 / P 70 Drucker ab Lager!!

512 KB Erw. + Uhr für A500 159,ab Lager!!

65 MB Autobootfilecard für A2000 ab Lager!!

Ab sofort lieferbare Neuzugänge: Battle Master, BSS Jane S., Colonels Bequest, Conquest of Camelot, Coporation, Flimbos, Kind of Magic II, Kings Quest IV, Last Ninja II, Police Quest II, Power Up, Rorkes Drift, Roulette, Slabs, Titano, Venus, Epic, Saracon... in unserem Laden! AHS-GmbH Laden: Schirngasse 3 – 5, Postlach 100248 6360 Friedberg 1, Teleton 0 60 31 - 6 19 50

Wir führen alle Amiga Games von Bomico, United Software, Rushware... allein über 250 aktuelle Titel in unserem Ladengeschäft!!!



und außerdem am Kraft-omat trainiert haben). Aber offensichtlich ist das eine Falschmeldung, denn dort war er nicht. So wie's aussieht, ist der Hot-Key nur ein Gerücht, aber tröstet Euch - zur Lösung wird er ohnehin nicht gebraucht.

Weiter geht's mit einer Antwort von Holger Höllerich aus Münchberg, die Twinworld betrifft: Den Zauberer besiegt man nämlich, indem man so lange hin und her läuft und alles abschießt, bis er nicht mehr auf seinem Thron sitzt. Am rechten Spielfeldrand schießt man jetzt mehrmals auf den Kopf des Drachen und erhält somit den letzten Teil des Amuletts. Im übrigen haben wir leider noch keinen Cheat zu diesem Game erhalten wer einen weiß, soll sich gefälligst bei uns melden.

So, nun noch ein kleiner Nachtrag zu Castle Master: Maxim Eichhoff aus Ingolstadt hat uns darauf aufmerksam gemacht, daß wir in unserer Liste (AJ 9/90), wo die einzelnen Schlüssel und Pentagramme zu finden sind, etwas vergessen haben. Unter dem Tisch in der Küche (kriechen) ist nämlich noch ein Pentagramm versteckt ...

Und weil wir gerade bei Castle Master sind: Auch Michael Kraxner aus Oberhölz hat noch weitere Tips parat. Zum Beispiel fehlte in unseren Karten die Priesterhöhle, die sich hinter dem Warenlager befindet. Man gelangt dorthin, indem man den Kühlschrank öffnet und Außerdem durchklettert. findet man auch in der Drachenhöhle noch ein Pentagramm, das erst dann sichtbar wird, wenn man alle Schätze aus der Kiste genommen hat. Rechts vom Verlies befindet sich ein Schlitz, darin sind sechs Schätze verborgen. Geht man in den Schauraum, sollte man Hercules mit sechs Ringen sein, sonst kann man das Zepter nämlich nicht nehmen. Damit der Stuhl in der Bibliothek erscheint,

muß man das grüne Buch links oben drücken - sobald man dann im Schrein ist. muß man auf den Klumpen klettern, um den Schlüssel nehmen zu können. Zuletzt noch die Aufenthaltsorte der Geister - sie sind zu finden in: allen 5 Höhlen der Katakomben, Weinkeller, Verlies (Maus), Gruft-Vorraum, Stall, Festsaal, Sauna, Igor, Arsenal, Krankenzimmer, Hospital, Warenlager, Drachenhöhle (auf Augen, Zähne und Horn Geisterhalle zielen), Stück), Turnhalle, Kornkammer (Maus), Foyer, King's Solar, Magister (auf Kopf zielen).

Und gleich noch ein Nachtrag, und zwar zu Ghostbusters 2: Unser Listing in der letzten Ausgabe hatte nämlich ein paar Macken, die wir schleunigst ausmerzen wollen. Zwei wichtige Dinge schicken wir voraus:

1. Die ganze Chose funktioniert nur auf dem Amiga 500 (leider!).

2. Zum besseren (und vor allem genaueren) Verständnis haben wir diesmal überall dort, wo ein Abstand sein muß, einen Schrägstrich (/) gemacht. Die dürft Ihr natürlich nicht mit eingeben wo kein Schrägstrich ist, ist auch kein Abstand. Und damit auch zeilenmäßig keine Mißverständnisse aufkommen: Wenn die Zeile zu Ende ist, steht "Enter" dort solange das nicht dasteht, gehört alles noch in die selbe Zeile. Alles klar? Dann los: DIM/code%(255) "Enter" FOR/N/=/0/TO/47 "Enter" READ/A\$:/A=VAL/ ("&H"+A\$):/code%(N)/ =/A "Enter" NEXT/N "Enter" cheat=VARPTR/(code%/(0)) "Enter" CALL/ cheat "Enter DATA...

Tja, das war's auch schon. Die Datas und was sonst noch so dazugehört, waren (abgesehen davon, daß sie natürlich auch jeweils in eine Zeile gehören) richtig, wir ersparen uns deshalb, es nochmal zu wiederholen. Heißen Dank an Reinhard und Schnulli, die uns bei der Korrektur behilflich waren.



Versand Service

Andreas Albert & Partner Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel 08142/8273 Tel 08142/53912

AMIGA Programme

| 668 ATTACK SUB DT. ADIDAS CHAMPIONSHIP | 65,90 |
|--|----------------|
| ALL TIME FAVORITES | 79,90 |
| AMERICAN DREAMS DT. ATOMIX DT. | 54,90 |
| AUSTERLITZ DT. AMOS GAME CREATOR | 66,90 |
| BACK TO THE FUTURE 2 . | 59,90 |
| BATTLEHAWKS 1942 BATTLEMASTER DT. * | 59,90 |
| BALLANCE OF POWER 2 | 65,90 |
| BERLIN EAST VS. WEST DT. BLADEWARRIOR | 59,90 |
| BLADE OF STEEL BLOCK OUT DT. | 79,90 |
| BUBBLE PLUS DT. | 49,90 |
| BUDOKAN DT. BUNDESLIGA MANAGER DT. | 65,90 54,90 |
| CABAL | 59,90 |
| CARMEN SAN DIEGO DT. | 65,90 72,90 |
| CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB | 64,90 |
| CHUCK YEAGERS 2 DT. * | 65,90 |
| CODENAME ICEMAN 1 MB COLONELS BEQUEST 1 MB | 99,90 |
| COLORADO | 59,90 |
| COMBO RACER DT. | 59,90 |
| CONQUEST OF CAMELOT CRACK DOWN | 59,90 |
| DAMOCLESS | 59,90 |
| DOUBLE DRAGON 2 DRAGONS BREATH DT. | 59,90 |
| DRAGON FLIGHT DT. DRAGONS LAIR 2 1 MB | 72,90 |
| DUNGEON MASTER DT. 1 MB | 65,00 |
| DYNAMIC DEBUGGER * DYNASTY WARS | 59,90 |
| DOMINATON DT. | 59,90 |
| DRAGON FORCE DRAGON WARS * | 65,90 |
| E-MOTION DT. | 59,90 |
| EMLYN HUGES INT. SOCCER DT. | 65,00 |
| EPIC * Escape from 1. Planet of 1. Robot Monsters | 59,90 49,90 |
| F-16 COMBAT PILOT DT. F-16 FALCON DT. 1 MB | 61,90 |
| F-16 FALCON DT. 1 MB F-16 MISSION DISK 2 DT. | 72,00 54,90 |
| F-19 STEALTH FIGHTER DT. | 69,90 |
| F-29 RETALIATOR FINAL BATTLE DT. * | 65,90 |
| FIRE + BRIMSTONE FUMBO'S QUEST DT. | 65,90 |
| FLOOT DT. | 65,90 |
| FM WORLD CUP EDITION FOOTBALLMANAGER 2 Inkl. EXP. KIT DT. | 54,90 49,90 |
| FULL METAL PLANET DT. | 65,90 |
| FUTURE WARS TT GREAT COURTS DT. | 65,90 |
| GREG NORMAN GOLF DT. GREMLINS 2 DT. | 49,90 |
| GHOST 'N' GOBLINS DT. | 49,90 |
| GOLD OF THE AZTECS DT. * | 59,90 |
| GUNSHIP DT. | 69,90 72,90 |
| HARLEY DAVIDSON HEROES COMPILATION * | 59,90 |
| HEROES QUEST 1 MB | 89,90 |
| INTERNATIONAL 3D TENNIS | 65,90 |
| IMPOSSAMOLE INDIANA JONES 3 ADV. DT. | 59,90 65,90 |
| INSPECTOR GRIFFU DT. INTERNATIONAL SOCCER CHALL, DT. | 49,90 |
| INVEST DT. | 65,90 |
| IT CAME FROM THE DESSERT DT. 1 MB | 74,90 |
| ISLAND OF LAST HOPE | 65,90 59,90 |
| JUMPING JACKSON DT. | 49,90 |
| JACK NICKLAS GOLF DATA DISK JACK NICKLAS GOLF | 59,90 37,90 |
| KHALAAN DT. | 65,90 |
| KICK OFF 2 DT. KILLING GAME SHOW | 59,90 |
| KINGS QUEST TRIPLE PACK | 84,90 |
| KINGS QUEST 4 1 MB | 89,90 49,90 |
| LAST NINJA 2 DT. LEGEND OF FAIRGAIL DT. | 59,90 |
| LEISURE SUIT LARRY 3 | 85,90 |
| LIGHT CORRIDOR DT. * LIN WUHS CHALLENGE DT. * | 65,90 54,90 |
| LOGO DT. | 65,90 |
| LORDS OF THE RISING SUN DT. | 72,90 |
| LOST DUTCHMAN MINE 1 MB LOST PATROL DY. | 59,90 |
| MAGIC FLY DT. | 65,90 |
| MANCHESTER UNITED DT. MANHUNTER SAN FRANCISCO | 59,90 74,90 |
| MANIAC MANSION DT | 80 00 |

MANIAC MANSION

MAUPITI ISLANDS MIDWINTER DT.

NORTH + SOUTH NUCLEAR WARS

NY WARRIORS

MILESTONES COMPILATION. DT.
MILESTONES COMPILATION. DT.
MIDNIGHT RESISTANCE DT.
MIGHT + MAGIC 2
MURDER DT.
NEUROMANCER DT.

AMIGA Programme

| OIL IMPERIUM DT. | 54,90 |
|---|-------|
| OPERATION STEALTH DT. | 59,90 |
| OPERATION STEALTH DT. OPERATION THUNDERBOLD | 59,90 |
| DOLLOS OLICOTA A MO | |
| POLICE QUEST 2 1 MB | 89,90 |
| PROJECTILE DT. | 65,90 |
| PINBALL MAGIC DT. | 49,90 |
| | |
| PIPEMANIA DT. | 64,90 |
| PIRATES DT. | 65,90 |
| PLAYER MANAGER DT. | 49,90 |
| POPULUS DT. | 64,90 |
| | |
| POPULUS DATA DISK DT. | 35,90 |
| POWERBOAT | 65,90 |
| POWERMONGER DT. * | 65,90 |
| | |
| PUFFIS SAGA DT. | 65,90 |
| Q 8 TEAM FORD DT. | 59,90 |
| RA DT. | 54,90 |
| RAINBOW ISLAND DT. | 59,90 |
| | |
| REEDEREI DT. | 49,90 |
| RED STORM RISING DT. | 65,90 |
| RESOLUTION 101 DT. | 65,90 |
| DESCRIPTION OF DI. | |
| THIS OF THE PERSON E | 59,90 |
| RINGS OF MEDUSA DT. | 59,90 |
| ROCK 'N' ROLL DT. | 59,90 |
| | |
| SARACON * | 65,90 |
| SHADOW OF THE BEAST 2 Incl. SHIRT DT. | 75,90 |
| SHADOW WARRIORS DT. | 59,90 |
| | 65,90 |
| SHERMAN M4 DT. | |
| SIM CITY DT. | 72,90 |
| SIM CITY TERRAIN EDITOR | 39,90 |
| | 65,90 |
| SIMULCRA DT. * SIR FRED DT. | |
| SIR FRED DT. | 65,90 |
| STARFILGHT DT. | 85,90 |
| STARBLADE | 59,90 |
| STANDONE SURGES | |
| STORM ACROSS EUROPE | 74,90 |
| STUNTCAR RACERS | 64,90 |
| SWORD OF ARAGON | 74,90 |
| | |
| SWORD OF THE SAMURAL DT | 69,90 |
| TACTICAL FIGHTER 2 DT. * TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE TIE BREAK DT | 65,90 |
| TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE | 69,90 |
| TIE BREAK DT. | 65,90 |
| | |
| TREASURE TRAP THEME PARK MYSTERY DT. TOWER OF BABEL DT. | 59,90 |
| THEME PARK MYSTERY DT. | 65,90 |
| TOWER OF BABEL DT. | 59,90 |
| | |
| TOWER FRA | 65,90 |
| THEIR FINEST HOUR | 69,90 |
| THE THIRD COURIER | 65,90 |
| | |
| THE PLAGUE | 59,90 |
| THUNDERSTRIKE | 59,90 |
| TV SPORTS BASKETBALL DT. | 74,90 |
| TV SPORTS BASEBALL DT. * | 74,90 |
| | |
| TURRICANE DT. | 54,90 |
| ULTIMA 5 | 79,90 |
| UMS 2 DT. * | 72,90 |
| | |
| UNREAL DT. | 79,90 |
| VENUS FLY TRAP | 54,90 |
| WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY | 61,90 |
| | |
| WARHEAD | 59,90 |
| WESTPHASER mit Zubehör | 89,90 |
| WINGS DT. * | 74,90 |
| WORLD BOXING MANAGER | 49,90 |
| | |
| XENOMORPH | 59,90 |
| X-OUT DT. | 54,90 |
| ZAK MC KRACKEN DT. | 84,90 |
| ENTRO HIMONET VII | 41,00 |
| | - |

PREISHITS AMIGA

| FREISHITS AMIL | 3~ |
|---------------------------------------|-------|
| ACTION SERVICE | 17,90 |
| ADVANCED SKI SIMULATOR | 17,90 |
| ADVANCED PINBALL SIMULATOR | 17,90 |
| BLOODMONEY | 24,90 |
| BLOODWYCH Incl. DATA DISK | 39,90 |
| BMX SIMULATOR | 28,90 |
| CAPTAIN BLOOD | 19,90 |
| CYCLES | 29,90 |
| DYNAMITE DUX | 24,90 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 29,90 |
| GRIMBLO00 | 17,90 |
| ITALY 90 | 17,90 |
| JUMP JET | 17,90 |
| MOTO CROSS SIMULATOR | 17,90 |
| NITRO BOOST CHALLENGE | 17,90 |
| PACMANIA DT. | 28,90 |
| HOSTAGES DT. | 28,90 |
| PAPERBOY | 29,90 |
| PRO TENNIS SIMULATOR | 17,90 |
| PRO POWERBOAT SIMULATOR | 17,90 |
| QUARTZ | 24,90 |
| ROCK STAR | 17,90 |
| SIDEWINDER 2 | 17,90 |
| SHUFFLEPUCK CAFE | 24,90 |
| SPIDERTRONIC | 17,90 |
| SUPER WONDER BOY | 24,9 |
| THYPHOON THOMPSON | 24,9 |
| TREASURE ISLAND DIZZY | 17,9 |
| TRIAD 2 COMPILATION | 39,9 |
| WAR MACHINE | 17,9 |
| Abgabe nur solange der Vorrat reicht! | |
| | |

AMIGA ZUBEHÖR

| ///// E05=1.0 | |
|-------------------------------------|--------|
| AMIGA MAUS | 89,00 |
| AMIGA TOOLS PLUS | 39,9 |
| EXTERNES LAUFWERK 3.5" S-LINE | 199,00 |
| EXTERNES LAUFWERK 5,25 40/90 Tracks | 259,90 |
| INTERNES LAUFWERK 3.5" | 159,00 |
| KIND WORDS Textverarbeitung DT. | 79,9 |
| SPEICHERERWEITERUNG A500 auf 1MB | 149.9 |
| VIRUSKILLER PROFESSIONELL 2.0 | 39.9 |
| X-COPY 2 Inkl. Hardware | 59,9 |
| | |

LEERDISKETTEN

59,90 59,90 2DD NoName 10er 5,25" 200 NoName 10er

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Intum vorbehalten Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkoeten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

69,90

65,90

64,90 64,90 59,90 69,90 59,90

65,90





HALLO FÄDELS!

Mir geht es ganz ähnlich wie Werner mit seiner PD-Box: Langsam aber sicher werden die Themen knapp. Aber ich gebe die Hoffnung auf ein bißchen Unterstützung seitens meiner Leidensgenossinen nicht auf – liefert endlich ein paar Vorschläge, oder Ihr müßt Euch weiterhin mit meinen zweifelhaften Geistesblitzen begnügen...!

Na, wenigstens für heute ist mir nochmal ein zündender Gedanke gekommen: Sex hatten wir gerade, rollen wir halt die Sache mit der Gewalt am Bildschirm nochmal auf. Keine Sorge, diesmal geht's nicht um das übliche "böse Buben – brave Mädchen" Klischee, sondern um meine ganz persönliche Einstellung zu diesem Thema. Interessiert? Gut, dann könnt Ihr ja weiterlesen...

Ehrlich gestanden kann ich Ballerspielen immer noch nicht sehr viel abgewinnen, zumindest längst nicht so viel, wie beispielsweise "Pirates" (mein momentaner Liebling, obwohl da ja auch gekämpft wird!) oder "Klax". Da kann so ein "Midnight Resistance" so viele Hits bekommen, wie es mag, ich finde die Idee dahinter einfach zu dürftig. Mit der Tatsache, daß da reihenweise menschenähnliche Sprites umgenietet werden, hat das allerdings herzlich wenig zu tun! Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Ich bin - wie alle sensiblen Menschen (und damit doch wieder eher die Frauen, ätsch!) - nicht gerade ein Anhänger von Blut-Orgien, sei es nun am Monitor, im Kino, oder ganz besonders im wirklichen Leben. Nur, letztlich muß halt jeder für sich selbst entscheiden, wieviel Brutalität er oder sie sich zumuten mag von gutem oder schlechtem Geschmack mag ich gar nicht erst anfangen. Aber das ganze Trara seitens der BPS dreht sich doch letztlich um eine ganz andere Frage, nämlich: Ab welchem Alter kann man überhaupt selbst entscheiden?

Das ist nun wirklich eine schwierige Frage, auf alle Fälle viel zu schwierig, um sie hier mit gutem Gewissen zu beantworten. Sollen das ruhig die Sozialpädagogen und Psychologen unter sich ausmachen, mich würde viel mehr interessieren, wieso es bei den Indizierungen so oft zu derart krassen Fehlentscheidungen kommt. Die inzwischen längst wieder freigegebenen Spiele "Battle Chess" und "Silent Service" mögen hier als Beispiel genügen. Tatsächlich glaube ich, daß die ganze Misere daher rührt, daß niemand so recht weiß, wo die (unzumutbare) Brutalität am Screen eigentlich anfängt. Sprites abzuknallen, oder gilt es erst als grausam, wenn dabei Blut spritzt und Köpfe durch die Gegend fliegen? Und wie steht's mit der Geräuschkulisse? Sind markerschütternde Todesschreie Grund genug, um ein Game als jugendgefährdend einzustufen?

Tja, viele Fragen – und leider wieder keine Antwort. Wie eigentlich immer läuft's auch hier auf eine einzige Frage hinaus, und zwar die des persönlichen Geschmacks. Und vielleicht, ich wage es einfach mal, das so in den Raum zu stellen, vielleicht sollte der persönliche Geschmack auch für junge Menschen frei sein? Ich bin nunmal kein Anhänger von Zensur, in welcher Form auch immer. Aber würden sich nicht auch die Herrschaften von der BPS leichter tun, wenn die Softwareproduzenten auf (zum völlig unnötige) Schock-Einlagen verzichten könnten? Was soll zum Beispiel die Köpfungsszene in "Loom", einem ansonsten zauberhaften Spiel, besonders für junge Abenteuer-Fans? Andererseits sollte sich die BPS ruhig auch mal einen Ruck und der Vernunft eine Chance geben: Wozu der ganze Terror um die Hakenkreuze? Ich weiß, das ist ein heißes Eisen, und ich weiß auch, daß neonazistische Software nirgends anders hingehört als in den nächsten Mülleimer! Aber bei einem Flugsimulator, der im Weltkrieg II angesiedelt ist? Da waren die Embleme nunmal auf den Fliegern, ob einem das nun gefällt oder nicht. Gleiches gilt für "Rocket Ranger", das in der überarbeiteten (deutschen) Version viel von seinem ursprünglichen Witz verloren hat. Wer die alten Serials aus den 30er Jahren kennt, weiß, was ich mei-

So, nun aber genug geschwafelt, schließlich möchte ich noch drei Spiele und ebensoviele Sammelordner loswerden. Ich mach's auch ganz einfach: Schreibt auf eine Postkarte, was BPS ausgeschrieben bedeutet, und Ihr seid bei der Verlosung dabei! Absender nicht vergessen, und ab damit, an folgende Adresse:

Joker Verlag Girl-Seite Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar

Einsendeschluß ist der 20. Oktober. Ich warte auf viele Kärtchen und noch mehr Anregungen, Eure Brigitta





Lucasfilm-Adventures haben ihren guten Ruf zu Recht, stets sind es technisch ausgereifte Spiele voller Phantasie und hintergründigem Humor. So auch der jüngste Streich des Star Wars Produzenten, der nun endlich auch in der Amiga-Version vorliegt.

Der Amiga Joker meint: So schön können Computer-Märchen sein – Loom ist bezaubernd!

Loom ist eine ganz eigene Mixtur: ein bißchen Adventure, ein Schuß Rollenspiel und jede Menge Atmosphäre! Schon der erste Blick in die voluminöse Box fördert eine Überraschung zutage; neben der Anleitung, dem unabdingbaren Zauberbuch und den drei Disketten liegt da eine Musikkasette. Darauf befindet sich die Vorgeschichte als astreines Hörspiel, komplett mit Musik, Dialogen, Geräuschen und einer theatralischen Frauenstimme als Erzählerin selbstverständlich alles in deutsch, genau wie der Rest des Games. Die originelle Story berichtet vom Zeitalter der großen Gilden, insbesondere der Gilde der magischen Weber. Um dem Neid der übrigen Welt zu entgehen, haben sich die Weber einst auf die kleine Insel Loom zurückgezogen, wo sie nach ihren strengen Sitten und Gebräuchen leben. Doch die Idylle steht kurz vor dem Zusammenbruch: Weil die Ältesten seit Aonen keine Neuzugänge auf ihrem Eiland dulden, sind die Weber praktisch unfruchtbar geworden; ihre Kinder kommen meist tot zur Welt. Zu allem Überfluß wurden kürzlich auch noch sämtliche Einwohner in Schwäne verwandelt, allein der 17jährige Bobbin Thrediesem adbare entging Schicksal. Jetzt liegt die Zukunft der Weber in den Händen des Knaben - eine märchenhafte Odyssee beginnt ...

Der Spieler steuert Bobbin mit der Maus durch die Fantasy-Welt, im Gegensatz zu früheren Lucasfilm-Spielen kommt Loom vollkommen ohne Worteingaben aus. Auch werden hier keine Gegenstände aufgesammelt und weiterverwendet, das einzige Hilfsmittel zur Lösung der Rätsel ist Bobbins







magischer Mit Webstab. diesem unscheinbaren Knüppel kann man nämlich ganz prächtig zaubern, die passenden Sprüche wollen allerdings erst im Verlauf des Spiels erlernt werden. Und noch eine Neuerung: In Loom kann man praktisch nicht sterben! All das kommt dem Spielfluß sehr zugute, die Wanderschaft durch die herrlich stimmungsvollen Grafiken saugt einen förmlich in die Geschichte. Der Nachteil bei der Sache ist, daß leider selbst unbedarfte Abenteurer das Game in zwei bis drei Sitzungen durchspielen können.

Dennoch ist Loom ein echtes Erlebnis, das sich eigent-

lich kein Computer-Spieler entgehen lassen sollte, allen voran die Neulinge im Adventure-Geschäft. Eine wunderschöne Geschichte, in Verbindung mit einfachster Handhabung, wunderbaren Musikstücken und sauber animierten Bildern (samt jeder Menge optischer Gags) machen Loom zu ei nem der sehens- und spielenswertesten Games überhaupt. Lediglich gegen Ende wird die Geschichte ein kleines bißchen langatmig, da dann die "Film-Szenen", auf die der Spieler keinen Einfluß hat, etwas überhand nehmen. Ansonsten ist es wirklich zu schade, daß das Vergnügen ein so kurzes ist!

| Loom | |
|-----------------|---------------|
| Grafik: | 79% |
| Sound: | 79% |
| Handhabung: | 94% |
| Spielidee: | 88%4 |
| Dauerspaß: | 46% |
| Preis/Leistung | : 65% |
| Red. Urteil: | 82% |
| Für Anfänger | |
| Preis: ca. 76,- | DM |
| Hersteller: Lu | casfilm/Rain- |
| bow Arts | HARTINE S |

Spezialität: Paßwortabfrage,

10 Speicherstände pro Extra-

Disk. Drei Schwierigkeits-

grade sind anwählbar, im Ex-

pert-Level wartet eine beson-

dere Schluß-Animation. Wer

1MB besitzt, bekommt mehr

Animationen und Sound.

Bezug: Playsoft

ATTIKER A

LAST LAST

Starker Name - schwaches Spiel!



Der erste Teil dieses Klassikers aus seligen C 64-Tagen wurde leider nie für die "Freundin" umgesetzt, umso höher waren die Erwartungen für die Fortsetzung. Was jetzt tatsächlich dabei herausgekommen ist, kann man allerdings bestenfalls als Trauer-Spiel bezeichnen...

Der böse Shogun Kunitoki hat sich ins moderne Manhattan gebeamt, um dort ein Reich des Schreckens zu errichten. Die Götter hetzen ihm deshalb Armakuni, den letzten Ninja, auf die Fersen. Der schlägt sich nun kreuz und quer durch New York, vom Central Park über Abwasserkanäle, eine Opiumfabrik und Bürogebäude bis zum Versteck des Obermotzes. Sechs Level lang sammelt er Nunchukas, Shurikens, einen Kampfstab, ein Schwert, aber auch Hamburger und eine Kreditkarte. Sechs Level lang muß er alle möglichen Rätsel lösen und begegnet den grausigsten Gegnern (Spinnen, Krokodile, Polizisten und noch Schlimmeres). Und sechs Level lang zeigt er nur zu deutlich, wie man ein ausgezeichnetes C 64-Game durch eine mißglückte Konvertierung total verhunzen kann!

Hier ist praktisch alles schlechter als beim Original: Die Grafik hat stark gelitten, selbst die Animationen sind nicht mehr so gut. Beim Sound gibt es nur noch wenige, dafür aber ausgesprochen miese Effekte - Musik
läuft erst ab 1 MB. Die
Steuerung war zwar schon
ehedems recht kompliziert,
aber jetzt läuft der arme
Kerl wie behindert durch die
Gegend und läßt sich kaum
noch vernünftig kontrollieren. Ein "Glück", daß auch
seine Gegner inzwischen alles verlernt haben, was sie
auf dem 64er konnten...
(mm)



| Grafik: | 58% |
|-----------------|-----|
| Sound: | 39% |
| Handhabung: | 33% |
| Spielidee: | 76% |
| Dauerspaß: | 46% |
| Preis/Leistung: | 38% |

Last Ninja 2

Red. Urteil: 44% Für Fortgeschrittene Preis: ca. 84,- DM Hersteller: System 3

Bezug: Playsoft

Spezialität: Akzeptable deutsche Anleitung plus hübscher Karte. Sonst: 64er nehmen – Ur-Version spielen – bitterlich weinen! Liebe auf den ersten Biß?



INSPEKTOR

Dracula gibt sich mal wieder die Ehre: Der transsilvanische Langzahn hat sich die Jacketkronen aufpolieren lassen und terrorisiert in altbekannter Manier Land und Leute. Adventure-Spezialisten dürfen schonmal anfangen, Pflöcke zu schnitzen...

Irgendwie ist dieses Spiel ein richtiger "Dinosaurier": Nicht nur, daß es eines der letzten Programme ist, die United Software unter dem alten Namen Ariola Soft veröffentlicht, nein, es ist auch ein Text-Grafik-Adventure der alten Schule. Als Zugeständnis an den Zeitgeist haben die Programmierer lediglich auf die Tastatur verzichtet - sämtliche Befehle (und das sind gar nicht wenige!) werden mit der Maus über entsprechende Icons eingegeben.

Inspektor Griffu hat die undankbare Aufgabe, einen mysteriösen Todesfall in einem transsilvanischen Dörfchen zu untersuchen. Da in Transsilvanien kein vernünftiger Mensch stirbt, ohne sich zuvor von einem Vampir anknabbern zu lassen, hat natürlich der "blutarme" Aristokrat die Hauer im Spiel (bzw. Hals). Um dem Gesauge ein Ende zu machen, bleiben exakt 24 Stunden. Reichlich wenig, denn jeder Befehl verbraucht kostbare Zeit...

Das Game spielt sich recht flüssig, alle Rätsel haben eine sehr logische Auflösung. Die Icon-Steuerung könnte zwar präziser sein, aber man kann damit leben; auch die (nicht sehr großen) Grafiken erfüllen durchaus ihren Zweck - arg dunkel sind sie halt geraten. Nur der Sound wurde schwer vernachlässigt, außer ein paar wenigen Geräuscheffekten herrscht tiefes Schweigen. Ansonsten: Keine Offenbarung, aber ein gut spielbares Adventure für Tippfaule – noch dazu komplett in deutsch. (wh)



Inspektor Griffu

| Grafik: | 67% | |
|-------------------------|------|--|
| Sound: | 18% | |
| Handhabung: | 60% | |
| Spielidee: | 66% | |
| Dauerspaß: | 69% | |
| Preis/Leistung: | 68% | |
| Red. Urteil: | 66% | |
| Für Fortgeschrit | tene | |
| Preis: ca. 69,- I | M | |
| Hersteller: Ariola Soft | | |
| Bezug: Internati | onal | |
| Software | | |

Spezialität: Kein Kopierschutz, erfreulich kurze Nachladezeiten. Spielstände werden auf Extra-Disk gespeichert.

AMIGAINETERSTEWAL

Bisher war der Supervisor Modus nur für Profis. Mit Bus Stop sind Sie der Supervisor.

BUS Amiga 500

ar Stilling and Telephone

Für alle Kickstarts

DERGROUN

Auch kopiergeschützte Programme können angehalten und gespeichert werden. Beachten Sie das Urheberrecht!

Sie kontrollieren den Bus per Knopfdruck.

Programmfreezer, Grafik-Grabber, Dia-Show, Drucken, Disk-Utilities, Sound-Grabber, Sound-Scanner, Sound-Play und -Replay, Cheat-Mode, Disk-Copy, Machine-Monitor, Virus-Killer. Assembler, IFF und Amiga DOS kompatibel, CIAund Custom-Chip-Backup, Spiegeladressen, variable Bremse, mengenweise Parameter und Optionen für Freaks. Durchgeschliffener Bus.

Menügesteuerter Hardwarezusatz zum bloßen Einstecken (A 500 linke Seite Modulschacht, kein Garantieverlust).

Nur 179 Abholpreis Versandkosten DM 12.-

Lieferung direkt durch Hersteller, Data & Elektronics B.V. Postbus 3119, NL-5902 RC Venio, FAX (0031) 77-873090

Info - Hotline in der BRD 022 73-27 51

Die Jungs von Impressions scheinen der Ansicht zu sein, daß es sich bei den Fans von Konfliktsimulationen um eine besonders anspruchslose Spezies handelt - anders läßt sich ihr neuestes "Meisterwerk" eigentlich nicht erklären...

Rorke's Drift simuliert die 13 1/2 Stunden währende Schlacht vom 22. Januar 1879, bei der 4000 Zulus einen britischen Außenposten in Südafrika stürmten. der von nur 137 Soldaten verteidigt wurde. Angesichts der erdrückenden Übermacht geht's hier um's nackte Überleben, an einen Sieg ist kaum zu denken. Jeder einzelne der königlichen Soldaten erscheint auf dem Screen und erwartet die Anweisungen des Spielers, eine Stunde hat man Zeit. um seine Leute (per mausgesteuertem Menü) in die strategisch günstigste Position zu bringen. Die möglichen Befehle sind: Grundstellung, Nahkampf, Schießen und Ausruhen. Auch das Nachladen darf nicht vergessen werden, damals wurde schließlich noch gestopft. Die Grafik ist farblich hübsch, aber nicht gerade umfangreich; der Sound besteht aus strammer (und herzlich eintöniger) Marschmusik. Das Spiel läuft in schier unglaublichem Zeitlupentempo ab, vor allem nachdem die feindlichen



Da ruckeln sie vor sich hin . . .



Ob damals wirklich jeder seine Befehle einzeln erhalten hat?

Horden den Bildschirm gestürmt haben, bewegt sich fast gar nichts mehr. Dazu kommt das fürchterlichste Ruckelscrolling der jüngsten Softwaregeschichte und ein nur schwer ansprechbarer Mauszeiger, der die Steuerung zur harten Geduldsprobe werden läßt. Die (britische?) Krone wird dem Ganzen noch durch gelegentliche Systemabstürze aufgesetzt. Sehr realistisch: Wer sich dieses Game zulegt, steht wahrlich auf verlorenem Posten! (wh)

Rorke's Drift

Grafik: Sound: Handhabung: Spielidee:

Dauerspaß: 23% Preis/Leistung: 19%

Red. Urteil: 21% Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM Hersteller: Impressions Bezug: Gamesworld

Spezialität: Kein Kopierschutz, drei Speicherstände pro Disk, dürftige dreisprachige Anleitung.

Die Flut von Geschicklichkeitsspielen, die derzeit über den Amiga hereinbricht, steigt und steigt - leider läßt es sich nicht leugnen, daß im Fahrwasser von Hits wie "Rock'n Roll" oder "Klax" auch jede Menge alte Hüte mitschwimmen...

Das Prinzip von Slabs zählt nicht zu den kompliziertesten: Ein Ball hüpft über diverse Plattformen und sollte dabei tunlichst nicht vom Weg abkommen. Die Programmierer hatten bei der Arbeit wohl Games wie "Bounder" oder "Space Baller" vor Augen, waren aber immerhin so freundlich, ihrem Remake ein paar brandneue Features zu spendieren. Besonders die Vielzahl der Spielmodi ist erwähnenswert: Im Double-Mode hüpfen zwei Bälle gleichzeitig durch die Level, im Swing-Mode wechselt alle

zehn Sekunden die Steuerung (tierisch hektisch!), und im Rip-Mode geht's halt nacheinander zur Sache. Solisten werden natürlich auch bedient ...

Während des Spiels sind besonders die markierten Steine zu beachten, haben sie doch recht unterschiedliche Auswirkungen auf das Verhalten des Balles - mal wird

er schneller, mal ist die Steuerung und dergleichen mehr. Alles recht nett, aber irgendwie etwas altbacken. Grafik und denn recht, dafür kann sich hen lassen. Dank einer Paßwortoption muß man nicht

seitenverkehrt Sound sind eher schlecht die Steuerung durchaus seimmer von vorne beginnen, und wer nach 50 Leveln die

Nase immer noch nicht voll hat, kann sich mit einem programmeigenen Editor sogar individuelle Plattformen basteln. Trotzdem fehlt dem Spiel der rechte Biß, auch hartnäckige Fans des Genres werden für Slabs kaum ihre Nachtruhe opfern. (Norbert Beckers)

Slabs Grafik: Sound: Handhabung: Spielidee:

Dauerspaß: Preis/Leistung: 46%

Red. Urteil: Für Anfänger

Preis: ca. 59,- DM Hersteller: Magic Soft Bezug: World of Wonders

Spezialität: Verschiedene Spielmodi, Paßwörter, Highscoreliste und eingebauter Leveleditor. Lädt angenehm flott.



Thunderstrike

Ballerspiele gibt es für den Amiga ja nun wirklich in rauhen Mengen – außer solche mit Vektorgrafik, die sind wiederum eher Mangelware. Das muß schnellstens geändert werden, dachten sich die Jungs bei Millenium...

Glaubt man der Anleitung von Thunderstrike, dann wird in 200 Jahren alle Welt gebannt die Liveübertragung der jährlich stattfin-"Raumverteididenden gungsspiele" verfolgen. Dabei muß ein tollkühner Pilot verschiedenen fünf in Kampfarenen jeweils zehn Runden lang alle Bodeneinrichtungen gegen feindliche Dronen verteidigen. Dazu stehen ihm insgesamt fünf (höchst futuristische) Fluggefährte mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Verfügung, die so hübsche Namen wie "Strikehornet", "Thunderfly" und eben "Thunderstrike" tragen. Damit er sich nicht verfliegt, kann er auf eine große Übersichtskarte und mehrere Radarsysteme zurückgreifen. Die Handhabung ist absolut

simpel: Mit der Maus wird gesteuert, Gas gegeben und gefeuert, wobei man den eigenen Flieger stets von hinten sieht. Die Extras, die die abgeschossenen Dronen hin und wieder zurücklassen (Doppelschüsse etc.), können durch einfaches Hindurchfliegen aufgegabelt werden. Die Vektorgrafik ist sehr schnell, und die (we-



Mama, hol' mir 'n Bier und Chips - jetzt kommt Sport ...



Da düst er hin, der "Donnerschlag"

nigen) Zwischenbilder hat man sehr schön vom PC (VGA) rübergezogen. Nur sind die Landschaften halt arg abstrakt und wirken dadurch auf die Dauer eintönig. Und die Radarsysteme sind viel zu unausgereift, um wirklich von praktischem Nutzen zu sein. Der Sound (mickrige Effekte und 'ne kurze Nummer vom alten Bach) wirkt ebenfalls nicht unbedingt motivationssteigernd. Empfehlenswert also nur für Vektorgrafikfans, die etwas Baller-KURZweil suchen. (mm)

Thunderstrike

Grafik: 66%
Sound: 32%
Handhabung: 69%
Spielidee: 48%
Dauerspaß: 57%
Preis/Leistung: 53%
Red. Urteil: 58%

Für Fortgeschrittene Preis: ca. 84,- DM Hersteller: Millenium Bezug: Gamesworld

Spezialität: Die deutsche Anleitung ist nett geschrieben, nur etwas umständlich.

Alte Tester-Weisheit: Wer mit dem Schlimmsten rechnet, wird selten enttäuscht. Aber ein Game, dessen absoluter Höhepunkt sein reißerischer Titel ist, sieht auch unsereins nicht alle Tage!

Wenn es nicht so traurig wäre, wär's schon fast wieder lustig: Volle 125 Level absoluter Langeweile mit ständig gleichem Spielprinzip, bis auf die Farben stets identischer Dünnbrett-Grafik und einem Sound, der alleine schon mit Kerker bestraft werden sollte, erwarten den gutgläubigen Käufer. Na, wenigstens ist schnell erklärt, wofür manhier sein Geld in den Gulli werfen soll:

Mit einem winzigen Raumschiff zuckelt man an den Fäden eines Spinnennetzes entlang, um noch winzigere Astronauten aufzusammeln, ehe diese von (nur im Verhältnis) riesigen Spinnen eingewoben und zum Abendessen verspeist werden. Zur Verteidigung steht die erstaunliche Vielfalt von zwei verschiedenen Lasern zur Verfügung, außerdem ist der Treibstoffvorrat begrenzt, und ein großzügig bemessenes Zeitlimit will ebenfalls beachtet werden. Weiter gibt es noch eine Art Radarschirm, um die Schiff-

brüchigen zu orten – nur erkennen kann man darauf beim besten Willen nichts. Schlimm genug? Nein?? Haben sich die Programmierer auch gedacht und ihrer Software-Katastrophe eine absolut unerträgliche Steuerung spendiert, die noch dazu nur Links/Rechts- oder Diagonalbewegungen zuläßt.

Web of Terror würde selbst

als PD-Game kaum Abnehmer finden, als Vollpreis-Spiel ist es schon fast ein Fall für den Verbraucherschutz. Ein solcher Level wäre schon schlimm genug, aber der gleiche Mist mal 125? Brrrr!!! (ml)



Web of Terror

Grafik:

Spezialität: Wer einen Intimfeind hat: Zwei-Spieler-Modus ist vorhanden. Die Highscore-Tabelle hat 20 Plätze, aber wer soll sich so lange mit diesem Grusel-Game beschäftigen?



Spinnen am Morgen - viel Kummer, viel Sorgen!

HARDBALL

Der Amiga Joker meint: Hardball II ist ein weiterer Home Run für Accolade!

"Hardball – was is'n das?" In Amerika kennt die Antwort jedes Kind, hierzulande nur eine Handvoll eingeschworener Fans. Also bitte: Hinter dem geheimnisvollen Titel verbirgt sich schlicht und ergreifend eine Baseball-Simulation.

Kenner des amerikanischen Nationalsports haben vielleicht noch die Amigaversion des ersten Teils in Erinnerung, die dem C 64-Original eigentlich nur die
Sprachausgabe voraus hatte. Hinsichtlich der Präsentation hat auch die Fortsetzung keinen Boden gutgemacht, ganz im Gegenteil:
Die Grafik sieht schlechter
aus als bei der Urversion,
und der Sound (Musik und

Effekte) verdient bestenfalls das Prädikat "akzeptabel". Aber: Trotz des Reinfalls bei "Schönheitskonkurder renz" ist Hardball II dank seiner überwältigenden Fülle von Optionen eindeutig Klassenbester! Es gibt mehrere Teams (plus Teameditor), verschiedene Stadien. Einzel-, Liga- und Demomodus; man kann gegen den Computer oder zu zweit spielen, der Schwierigkeitsgrad ist beliebig variierbar,

für jeden Spieler wird eine eigene Statistik geführt, Speichern und Laden ist jederzeit möglich, es stehen diverse Spielfeldansichten zur Wahl, zudem hilft eine Replay-Funktion dem Amateur beim Sprung ins Profilager. Wer alle Feinheiten in den Griff bekommen will, hat ganz schön zu knabbern, aber die vorbildliche (wenn auch englische) Anleitung macht's möglich. Fazit: Abgesehen von der

eintönigen Grafik, findet man in Hardball II ein ideales Baseball-Game. Dennoch ist auch ein Blick auf den Vorgänger nicht zu verachten, schließlich gibt's den bereits auf einer Compilation. (mm)

Hardball II
Grafik: 42%
Sound: 53%
Handhabung: 83%
Spielidee: 77%
Dauerspaß: 79%
Preis/Leistung: 66%
Red. Urteil: 74%
Variabel
Preis: ca. 84 - DM

Preis: ca. 84,- DM Hersteller: Accolade Bezug: Gamesworld

Spezialität: Paßwortabfrage statt Kopierschutz, HD-Installation ab 1MB. Nicht wundern: Nach dem Laden ist das Programm auf Tastatur und Zwei-Spieler-Modus voreingestellt.



TUSKER

Geheimnisvolles Afrika...

Der Amiga Joker meint: Abenteuerurlaub im geheimnisvollen Afrika – Tusker ist eine Reise wert.

Neben "Last Ninja 2" hat System 3 dieser Tage noch ein weiteres klassisches C 64-Arcadeadventure amigagerecht aufbereitet. Also noch eine totale Konvertierungs-Katastrophe?

Keineswegs: Am Amiga ist Tusker zwar nicht der absolute Grafik-Leckerbissen wie seinerzeit am 64er, aber immer noch ein gut spielbares Action-Abenteuer im geheimnisvollen Afrika. Und wenn ich sage geheimnisvoll, dann meine ich das auch: Auf seiner Suche nach dem legendären Elefantenfriedhof bekommt es der Held nicht nur mit Sandstürmen, Beduinen und Krokodilen zu tun, nein, im Verlauf des Spiels beleben sogar Zombis und Dinosaurier die abwechslungsreichen Landschaften (Wüste, Dschungel, Höhlen etc.).

Man stapft also durch den schwarzen Kontinent, sammelt hier ein Objekt ein, wendet dort eines an und ärgert sich ein bißchen über die wenig ausgefeilte Kampfsteuerung. Weil: Gekämpft wird hier sehr ausgiebig! Aber auch die kleinen grauen Zellen kommen durchaus zu ihrem Recht.

Optisch zählt Tusker zum gehobenen Durchschnitt, hübsch gezeichnet und mit netten Animationen. Gescrollt wird allerdings nicht, aber auch mit der Umschalterei läßt's sich leben. Besonders gelungen ist der Sound, die Musik ist spitze, und die stimmungsvollen Effekte passen gut zur Handlung.

Insgesamt ist Tusker ein ordentliches Actionadventure mit viel Atmosphäre, bei dem auch der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt. Dem Game fehlt zwar die ganz große Klasse, aber im direkten Vergleich mit "Last Ninja 2" ist es geradezu umwerfend. Warum eigentlich nicht gleich so? (mm)



Bezug: Softpower

Spezialität: In die Pause-Funktion (P) ist eine Auflistung aller Funktionen eingebaut. Kleiner Tip: Wer in der Höhle kein Licht hat, braucht bloß die Helligkeit des Monitors raufzudrehen!





Genaugenommen handelt es sich bei diesem Spiel um eine richtige kleine Premiere: die erste "friedliche" Schiffssimulation, ganz ohne Ballern! Aber ob's so überhaupt noch Spaß macht?!

Powerboats, zu deutsch Superboote: Das sind die Dinger, die mit ihren 1300 PS bevorzugt so schöne Gegenden wie die Küstengewässer vor Miami Beach unsicher machen. Und mit fast 100 Meilen pro Stunde durch die Wellen zu flitzen, ist schon was...

Wer es zumindest auf dem Screen mal ausprobieren will, darf sich als erstes eine Strecke aussuchen oder mit dem eingebauten Editor selbst entwerfen. Alsdann die Wahl des Bootes: Unter den vier angebotenen Modellen befindet sich sogar ein "Don Johnson Special", das der Miami Vice-Mann

höchstpersönlich entworfen hat! Nach ein paar Übungsrunden kann man sich dann ins Rennen stürzen, einem zermürbenden Kampf um Platz und Titel. Hier genügt es nicht, einfach nur Gas zu geben, denn die Boote reagieren sehr unterschiedlich auf die wechselnden Verhältnisse - bei stürmischer See hat die reine Motorleistung nicht mehr viel zu bedeuten.

Die Vektorgrafik sieht ganz nett aus, ist annehmbar schnell, aber etwas ruckelig. Von der normalen Fahrerperspektive kann man auch auf eine Hubschrauberansicht schräg von hinten umschalten, die mehr Übersicht bietet. Im Boot befinden sich noch verschiedene Armaturen, und sollte es mal krachen, fliegt einem das Schiff in einer hübschen 3D-Explosion um die Ohren.

COMPAND 1

Gib Gas, ich will Spaß!

8 0 M C

Die Soundeffekte sind realistisch gemacht, nur hört man während des Spiels leider viel zu wenig davon. Schließlich die Joysticksteuerung: Sie ist, wie das ganze Game, gehobener Durchschnitt. (mm)

Powerboat USA

Grafik: Sound: Handhabung: Spielidee:

Dauerspaß: 66% Preis/Leistung: 62%

Red. Urteil: Variabel

Preis: ca. 84,- DM Hersteller: Accolade Bezug: Funtastic

Spezialität: Paßwortabfrage mit Coderad, deutsche Anleitung, Highscoreliste. Nervig: Während des Spiels wird viel zu viel geladen!

Die PC-Version von Mindscapes Easy Rider Trip durch die USA konnte kaum begeisterte Anhänger finden. Ob Amiga-Biker dem Ritt auf einer aufgemotzten Harley mehr Spaß abgewinnen können?

Der Weg ins Städtchen Sturgis ist weit, und die große Rocker-Fete findet schon in zehn Tagen statt. Aber was ein richtig harter Bursche ist, der gibt seiner Harley Davidson halt ein bißchen die Sporen! Unterwegs warten neben kessen Anhalterinnen auch fünf verschiedene Fahrwettbewerbe; das Preisgeld wird dann in Sprit, Reparaturen und kleine Imagekorrekturen investiert. Denn merke: Wer in Rockerkreisen etwas gelten will, muß neben einem aufgemotzten Feuerstuhl zumindest eine coole Sonnenbrille und eine chice Tato-

wierung vorweisen können! Nachdem man sich für einen von vier Schwierigkeitsgraden (je nach Haarlänge!) entschieden hat, werden noch 30 Punkte auf fünf Charakterwerte wie z.B. Fahrkönnen oder Mechanikerfähigkeiten verteilt. Dann kann's losgehen: Die Steuerung macht in allen Modi (Maus/Stick/Tastatur) eine recht gute Figur, an etwas umständliche

Handhabung muß man sich allerdings erst gewöhnen. Grafisch ist die "große Sause" kaum berauschend, in etwa eine Sparausführung von "Test Drive" (samt strafzettelverteilenden Polizisten). Der Sound macht hübsch brumm-brumm, die Hardrocknummer als Titelthema ist sogar richtig gelungen. Das Problem liegt ganz woanders: Trotz der diversen Features und Un-



Spring auf, Puppe, und laß uns die Sonne putzen!

Laß röhren, Alter!

terspielchen ist der Motorradausflug schlicht langweilig! Ich habe auf halber Strecke umgedreht, mir die Haare schneiden lassen und meine Harley eingemottet . . . (ml)

Harley Davidson

Grafik: Sound: Handhabung: 56% Spielidee: 38% Dauerspaß:

Preis/Leistung: 33%

Red. Urteil: 44%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM Hersteller: Mindscape Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Highscores und Spielstände können auf einer Extra-Disk gesaved werden. Harddiskinstallation nur mit 1MB möglich - wenn man eine Spezial-Version beim Hersteller anfordert!



Vor allem optisch erinnert das neue Game von Firebird stark an "Ghosts'n Goblins", in puncto Spielbarkeit hingegen erinnert es an ganz etwas anderes - an meine schlimmsten Alpträume nämlich!

Die Todes-Göttin Hel erweitert ihre Machtsphäre immer mehr; deswegen zieht der gute Thor hinaus in die (vier) weite(n) Welt(en), um sie zu vernichten. Sein Weg ist natürlich gespickt mit Gegnern, Fallen und Rätseln. Fledermäuse und Gespenster gehören da noch zu den harmloseren Kreaturen, nach einiger Zeit tauchen auch feuerspeiende Drachen auf, oder böse Statuen wollen an Thors Lebensenergie knabbern. Aber dafür hat unser Held auch reichlich Waffen zur Verfügung; Feuerbälle und Keulen gibt's von Anfang an, magische Eiskugeln oder einen Hammer muß er unterwegs erst aufsammeln. Zudem liegen haufenweise Schlüssel, hilfreiche Zaubertränke oder Schätze, die einem Extraleben einbringen, in der Landschaft herum.

Die Grafik ist schön, farbenfroh, gut animiert und voller witziger Details: Da fliegen Hexen über den nächtlichen Himmel, und

Fische springen gar fröhlich durch's Wasser - eine Freude für's Auge! Einzige Einschränkung: Scrolling ist nicht, am Ende eines Bildes wird komplett umgeschaltet. Auch der David Whittaker-Sound ist durchaus erträglich. Tja, alles könnte so schön sein, wenn da nicht diese fürchterlich miese Steuerung wäre: zusammen

mit dem extrem hohen Schwierigkeitsgrad treibt sie den Frustlevel weit über die Schmerzgrenze. Fazit: Fire and Brimstone ist zwar wunderschön anzuschauen, aber leider so gut wie unspielbar! (mm)

Fire and Brimstone



Firebird/Microprose Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Highscores werden gespeichert, die einzelnen Level können direkt angewählt werden, wenn man sie einmal geschafft hat.

nicht, daß man es auch mit

den historischen Gegeben-

heiten nicht besonders ge-

nau genommen hat. Alles in

allem also ein weiteres Ar-

gument für Kriegsgegner:

dümmlichen Spiele wie die-

keine Konflikte,

Storm across Europe

ses! (wh)

Grafik:

keine



Aussehen würde es ja wunderschön...

Im Westen nichts Neues

Die Jungs von SSI geben einfach nicht auf: Die Friedenstauben bleiben im Käfig. stattdessen wird mal wieder der zweite Weltkrieg strategisch aufgearbeitet. Ein Thema, das mittlerweile selbst dem härtesten Betonkopf zum Hals heraushängen dürfte . . .

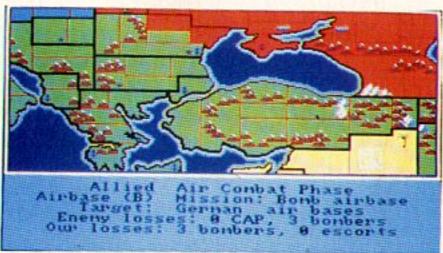
Simuliert werden verschiedene Szenarios aus der Zeit zwischen Herbst 1939 und Sommer 1945. Bis zu drei Spieler dürfen mitmachen und wahlweise in die Rolle Hitlerdeutschlands, der Alliierten oder Rußlands schlüpfen. Wenn Not am Mann ist, übernimmt der Computer die Parts der beiden Letztgenannten. Der zweigeteilte Bildschirm zeigt oben Ausschnitte einer stark vereinfachten, nach strategischen Gesichtspunkten gegliederten Europakarte. Darunter die Befehlsleiste,

über die sich zahlreiche Voreinstellungen treffen lassen und die taktischen Operationen gesteuert werden (alles mit Maus oder Tastatur). Wie bei allen strategischen Simulationen von SSI ist die Grafik mehr als bescheiden (auch das Scrolling ist alles andere als flüssig), und der Sound beschränkt sich auf gelegentliches Scheppern

und Dröhnen, das nur besonders Phantasiebegabte als Detonationen und Artilleriefeuer identifizieren können. Das Setzen der eigenen Truppen artet schon bald in stupides Herumgeklicke aus: Zahllose Untermenüs müssen aufgerufen werden, zudem sind die Waffensymbole klein und schlecht zu erkennen. Da verwundert es

Sound: Handhabung: Spielidee: Dauerspaß: Preis/Leistung: Red. Urteil: Variabel Preis: ca. 84,- DM Hersteller: SSI Bezug: Gamesworld

Spezialität: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage, HD-Installation möglich. Spezielle Version für 512K. Spiel und Anleitung komplett in englisch.



Immer wieder schade, daß man bei Screenshots das Ruckeln nicht sehen kann...





Auf geht's zur

KÖLN Unter der Schirmherrschaft von Commodore

und dem Amiga Magazin

Köln Messe, Halle 10 und 12 (08.11.90 Fachbesuchertag)

08.11.90/Fachbesuchertag: 10:00 - 18:00 Uhr

09.11.-11.11.90: 9:00 - 18:00 Uhr

Tageskarte 09.11.-11.11.90 Schüler/Studenten: DM 10.-Erwachsene: DM 15.-

Fachbesucherkarte: DM 35.-(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie!

Das Joker-Team und ein paar tolle Überraschungen erwarten Euch im Obergeschoß, Halle 12.2, Stand 516

Che Messe wind ein Hit, das weiß ich. Deshalb bestelle ich und scholage in Bestelle ich weiß sonst teuren weiß sonst teuren den Schnippethen, weils sonst teuren den Schnippethen den Schnippethen, weils sonst teuren den Schnippethen, weils sonst teuren den Schnippethen, weils sonst teuren den Schnippethen den Sch School lett zu Vorabtreisen Schack liegt meiner Bestellung bei school ein Schack liegt meiner Bestellung bestellung bestellt meiner Bestellung bestellt me

Ein Schack Rose Lindon Land Bastellung Dean Interest

Eresonte Editor de 10. 10. 1000 Report of Post of The Post of

STRALAUSELL Oktober: Die Blätter fallen, und die Nebel wallen – draußen auf den Feldern und in de

Oktober: Die Blätter fallen, und die Nebel wallen – draußen auf den Feldern und in den herbstlich leeren Köpfen der Redakteure. Die ideale Zeit also, um ein verruchtes Spukschloß nach verborgenen Schätzen zu durchstöbern. Oder aber, um mal ein ganz neues Spielprinzip anzutesten...



Drachenhort

Schon tausend Jahre sind vergangen, seit der finstere Magier T'Siraman starb, aber noch immer steht seine alte Heimstatt, die Drachenhortfeste, unheilvoll dräuend auf der Klippe von Kyrm. Unermeßliche Schätze sollen in den verlassenen Hallen verborgen sein, bewacht von gar grausigen Kreaturen. Nur wenige haben es bisher gewagt, den ungastlichen Ort zu betreten, und kaum einer von ihnen ist zurückgekehrt... Drachenhort ist ein Fantasy-Brettspiel für ein bis vier Teilnehmer, die sich aufmachen, um das alte Gemäuer auszuräumen. Die Drachenhortfeste wird durch einen Spielplan symbolisiert, auf dem sich 10 x 13 Felder befinden, die für die einzelnen Räume stehen. In der Mitte ist die große Schatzkammer, an den vier Ecken sind Wachtürme – die Startfelder. Jeder Mitspieler versucht nun, von seinem Turm aus zur Schatzkammer vorzudringen, dort möglichst viele Goldstücke einzusacken und anschließend schleunigst das Weite zu suchen. Die Anzahl der Run-

den ist auf 26 pro Spiel begrenzt, wobei man in jeder
Runde entweder den Raum,
in dem man sich gerade befindet, durchsuchen kann
(nach Geheimtüren, vergessenen Goldmünzen etc.),
oder man zieht in den nächsten weiter. So oder so tappt
man ständig in die unangenehmsten Situationen: Das
geht schon damit los, daß in
vielen Räumen teuflische
Fallen installiert sind, die



wertvolle Zeit und Lebensenergie kosten. Desweiteren ist zwar der alte Magier selbst schon lange tot, aber seine ehemaligen Mitarbeiter treiben nach wie vor ihr Unwesen - so alle fünf bis zehn Meter darf man sich auf einen Ork, Chaosmeister oder Todeskrieger gefaßt machen. Bei derart vielen Fallen und einem so hohen "Monsteraufkommen" ist die Aufgabe in 26 Runden nur unter Mobilisierung der letzten Kräfte zu lösen! Sollte die "Zeit" zuvor um sein, bleibt man halt im Schloß – für immer.

Kompliziert wird die gefahrvolle Schloßbesichtigung durch einige (Würfel-)Regeln, die vor allem die Fallen und die Kämpfe mit den Monstern betreffen. Drachenhort ist ein ausgesprochen spannendes Spiel, durch die gelungene Mischung aus Taktik und Glück kommt so richtig Schatzsucherfieber auf. Das Spielmaterial ist umfangreich und solide gemacht, die Regeln hat man nach einmaligem Durchlesen begriffen. Wer also gerne in verwunschenen Spukschlössern herumschleicht - die Drachenhortfeste ist immer einen Besuch wert!

Ein Solches Ding

Was um alles in der Welt ist Ein Solches Ding? Kurz gesagt, dieses Ding kommt aus





der Schweiz, besteht aus 220 Spielkarten, einer völlig neuen Spielidee und eignet sich für zwei bis sechs Teilnehmerinnen (laut Anleitung – emanzipierte Leute, die Schweizerinnen . . .). Auf jeder Karte steht eine bestimmte Eigenschaft, z.B. "Ist lang und dünn", oder "Tarzan weiß besser damit umzugehen als ich". In der Grundversion funktioniert die Sache so: Jede Mitspielerin bekommt neun Karten,

deckten. Auf diese Weise entsteht eine Kette von Eigenschaften, die Ein Solches Ding haben sollte. Wer gerade an der Reihe ist, kann entweder eine weitere Karte dazulegen oder seine Vorgängerin fragen, was für ein komisches Ding das denn jetzt eigentlich sein soll. Gelingt es der Befragten, ein Ding zu nennen, auf das alle Eigenschaften der Kette zutreffen, muß die Fragerin drei Karten vom Stapel auf-



eine weitere Karte wird offen neben den Stapel gelegt. Beginnend mit der kurzsichtigsten Spielerin (merkwürdige Ideen haben sie schon, diese Schweizerinnen...) legt nun jede eine ihrer Karten zu den bereits aufgenehmen. Schafft sie es nicht, muß sie selbst drei Karten aufnehmen. Anschließend wird eine neue Anfangskarte aufgedeckt und die nächste Kette beginnt. Spielziel ist es natürlich, als erste alle Karten loszuwerden.

Achtung Superpreise NEUMANN & KATSOUGRIS POSTFACH 700 142, 4600 DORTMUND 70 Tel. 02 31/61 99 51 (0 - 24 Uhr) VERSAND: Vorkasse 5,- DM / Nachnahme 7,- DM ANDERE SYSTEME + SPIELE AUF ANFRAGE

| 688 Attack Submarine 69,95 Apprentice 57,95 Blue Angel 63,95 Bundesliga - Manager 54,95 Carmen Sandiego 69,95 Carthage 69,95 Cattle Master 59,95 Champions of Krynn 73,95 Crack Down 63,95 Dargon Flight 75,95 Dragon Flight 75,95 Dragons of Flame 65,95 Dragons of Flame 63,95 Elite 69,95 Elite 69,95 Elite 69,95 Elite 69,95 Elite 69,95 Elityra 75,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 59,95 | | 40.00 |
|--|-----------------------|---------|
| Apprentice | 688 Attack Submarine | 69,95 |
| Blue Angel 53.93 | Apprentice | 21,93 |
| Carmen Sandiego 69.95 Carthage 69.95 Champions of Krynn 73.95 Crack Down 63.95 Damocles 65.95 Dragon Flight 75.95 Dragons of Flame 65.95 Dragons of Flame 65.95 Dragons of Flame 65.95 Dungcon Master 1 MB 63.95 Elite 69.95 Elite 69.95 Elite 69.95 Elite 69.95 Elityra 75.95 Emlyn Hughes Soccer 59.95 E. S. S. 67.95 F 29 Retaliator 63.95 F 16 Combat Pilot 73.95 Flood 69.95 Full Metal Planet 59.95 Heroes Quest 93.95 Highlights (Compil) 59.95 Highlights (Compil) 59.95 Indiana Jones III 67.95 In came f. t. desert 75.95 Ant Heads Data Disk 43.95 It came f. t. desert 75.95 | Blue Angel | 63,93 |
| Carmen Sandiego 69.95 Carthage 69.95 Champions of Krynn 73.95 Crack Down 63.95 Damocles 65.95 Dragon Flight 75.95 Dragons of Flame 65.95 Dragons of Flame 65.95 Dragons of Flame 65.95 Dungcon Master 1 MB 63.95 Elite 69.95 Elite 69.95 Elite 69.95 Elite 69.95 Elityra 75.95 Emlyn Hughes Soccer 59.95 E. S. S. 67.95 F 29 Retaliator 63.95 F 16 Combat Pilot 73.95 Flood 69.95 Full Metal Planet 59.95 Heroes Quest 93.95 Highlights (Compil) 59.95 Highlights (Compil) 59.95 Indiana Jones III 67.95 In came f. t. desert 75.95 Ant Heads Data Disk 43.95 It came f. t. desert 75.95 | Bundesliga - Manager | 54,95 |
| Carthage 69.95 Castle Master 59.95 Champions of Krynn 73.95 Crack Down 63.95 Damocles 65.95 Dragon Flight 75.95 Dragons of Flame 65.95 Drakkhrm 67.95 Dungcon Master I MB 63.95 Elite 69.95 Elite 69.95 Elvira 75.95 Emlyn Hughes Soccer 59.95 E. S. S. 67.95 F 29 Retaliator 63.95 F 16 Combat Pilot 73.95 Flood 69.95 Full Metal Planet 59.95 Heroes Quest 93.95 Highlights (Compil) 59.95 Highlights (Compil) 59.95 Indiana Jones III 67.95 Int came f. t. desert 75.95 Ant Heads Data Disk 43.95 Italy 1990 65.95 Ivanhoe 59.95 Kiaser 109.95 Kiasa 109.95 | Carmen Sandiego | 69,95 |
| Castle Master 39,95 Crack Down 63,95 Damocles 65,95 Dragon Flight 75,95 Dragons of Flame 65,95 Drakkhen 67,95 Drakkhen 67,95 Dungeon Master I MB 63,95 Elite 69,95 Elvira 73,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Indiana Jones III 67,95 Int came f. t. desert 73,95 Int came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kiaser 109,95 Kiasan 69,95 Kiasy Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 | Carthage | 69,95 |
| Champions of Krynn 73,95 Crack Down 63,95 Damocles 65,95 Dragon Flight 75,95 Dragons of Flame 65,95 Drakkhrm 67,95 Dungcon Master 1 MB 63,95 Elite 69,95 Elvira 75,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 Into Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kiaser 109,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 | Castle Master | 59,95 |
| Crack Down 63,95 Damocles 65,95 Dragon Flight 75,95 Dragons of Flame 65,95 Drakkhen 67,95 Dungcon Master 1 MB 63,95 Elite 69,95 Elvira 75,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Invanhoe 59,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kiaser 109,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 | Champions of Krynn | 73.95 |
| Damocles | Crack Down | 63.95 |
| Dragon Flight 75,95 Dragons of Flame 65,95 Drakkhen 67,95 Dungoon Master I MB 63,95 Elite 69,95 Elvira 75,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Indiana Jones III 67,95 Incom Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Logo 63,95 | Damocles | 65.95 |
| Dragons of Flame 65.95 Drakkhrm 67.95 Dungoon Master 1 MB 63.95 Elite 69.95 Elite 75.95 Enlyn Hughes Soccer 59.95 E. S. S. 67.95 F 29 Retaliator 63.95 F 16 Combat Pilot 73.95 Flood 69.95 Full Metal Planet 59.95 Heroes Quest 93.95 Highlights (Compil) 59.95 Hidhlisfar 69.95 Indiana Jones III 67.95 Income f. t. desert 75.95 Ant Heads Data Disk 43.95 Italy 1990 65.95 Ivanhoe 59.95 Kaiser 109.95 Kings Quest Tr. Pack 93.95 Klax 53.95 Larry III 93.95 Logo 63.95 Microprose Soccer 67.95 Might & Magic II 75.95 North & South 59.95 Pipe Mania 65.95 | Danious Dieht | 75.95 |
| Drakkhen 67,95 Dungeon Master I MB 63,95 Elite 69,95 Elvira 75,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Hillisfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 Intermediate f.t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Microprose Soccet 67,95 Microprose Soccet 67,95 Might & Magic II 75,95 North & | Dragon I light | 65.95 |
| Dungcon Master 1 MB 63,95 Elite 69,95 Elvira 75,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillisfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 Into Lord 73,95 Interest (Interest Interest Inte | Dragons of Flame | 6795 |
| Elite 69,95 Elvira 75,95 Elvira 75,95 Elvira 75,95 Emlyn Hughes Soccer 59,95 E. S. 67,95 F. 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Italy 1990 65,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Kick Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klary III 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Maniac Mansion 79,95 Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 North & South 59,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 Pirates 6 | Drakknen | 63.05 |
| Elvira | Dungcon Master 1 MB | 60.05 |
| E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Kick Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Maniae Mansion 79,95 Maniae Mansion 67,95 Might & Magic II 75,95 North & South 59,95 North & South 59,95 North & South 59,95 Pirates 69,95 | Elite | 74.05 |
| E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Kick Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Maniae Mansion 79,95 Maniae Mansion 67,95 Might & Magic II 75,95 North & South 59,95 North & South 59,95 North & South 59,95 Pirates 69,95 | Elvira | 15,95 |
| E. S. S. 67,95 F 29 Retaliator 63,95 F 16 Combat Pilot 73,95 Flood 69,95 Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Highlights (Compil) 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Kick Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Maniae Mansion 79,95 Maniae Mansion 67,95 Might & Magic II 75,95 North & South 59,95 North & South 59,95 North & South 59,95 Pirates 69,95 | Emlyn Hughes Soccer | . 59,95 |
| F 16 Combat Pilot | E. S. S. | 67,95 |
| F 16 Combat Pilot | F 29 Retaliator | 63,95 |
| Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Maniae Mansion 67,95 Michaniae Mansion 67,95 Might & Magic II 75,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | F 16 Combat Pilot | . 73,95 |
| Full Metal Planet 59,95 Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Maniae Mansion 67,95 Michaniae Mansion 67,95 Might & Magic II 75,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Flood | . 69,95 |
| Heroes Quest 93,95 Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Kaiser 109,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Monian Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Might & Magic II 75,95 Nouromancer 65,95 North & South 59,95 Pirates 69,95 Pira | Full Metal Planet | . 59,95 |
| Highlights (Compil) 59,95 Hillsfar 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Miniac Mansion 79,95 Miniac Mansion 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Heroes Quest | . 93.95 |
| Hillsfar 69,95 Imperium 69,95 Imperium 69,95 Indiana Jones III 67,95 Iron Lord 73,95 It came f. t. desert 75,95 Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Khalaan 69,95 Kikk Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Larry III 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Miniac Manision 67,95 Miniac Manision 67,95 Midwinter 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pirates 69,95 Pirates | Highlights (Compil) | 59.95 |
| Imperium 69.95 Indiana Jones III 67.95 Indiana Jones III 67.95 Iron Lord 73.95 It came f. t. desert 75.95 Ant Heads Data Disk 43.95 Italy 1990 65.95 Ivanhoe 59.95 Kaiser 109.95 Kaiser 109.95 Khalaan 69.95 Kick Off II 63.95 Kings Quest Tr. Pack 93.95 Klax 53.95 Larry III 93.95 Larry III 93.95 Logo 63.95 Logo 63.95 Microprose Soccet 67.95 Midwinter 67.95 Microprose Soccet 67.95 Midwinter 67.95 Might & Magic II 75.95 Neuromancer 65.95 North & South 59.95 Pirates 69.95 Pirates 69 | Willefar | 69.95 |
| Indiana Jones III | Imperium | 69.95 |
| Iron Lord | Indiana Iones III | 67.95 |
| It came f. t. desert | Inco Lord | 73.95 |
| Ant Heads Data Disk 43,95 Italy 1990 65,95 Ivanhoe 59,95 Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Kick Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 Larry II 93,95 Legends of Faerghail 79,95 Logo 63,95 Logo 79,95 Maniac Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 99,95 Pirates 69,95 | Iron Lord | 75.05 |
| Italy 1990 | It came I. I. desert | 43.05 |
| Ivanhoe | Ant Heads Data Disk | 65.05 |
| Kaiser 109,95 Khalaan 69,95 Kick Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 Larry II 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Loom 79,95 Maniac Mansion 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Italy 1990 | 60.05 |
| Khalaan 69,95 | Ivanhoe | 100.05 |
| Kick Off II 63,95 Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 Larry III 93,95 Larry IIII 93,95 Logo 63,95 Loom 79,95 Maniac Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Kaiser | 109,95 |
| Kings Quest Tr. Pack 93,95 Klax 53,95 Larry II 93,95 Larry III 93,95 Logo 63,95 Logo 63,95 Loom 79,95 Maniac Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Khalaan | 69,93 |
| Klax | Kick Off II | 03,95 |
| Larry II 93,95 Larry III 93,95 Legends of Faerghail 79,95 Logo 63,95 Loom 79,95 Maniac Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Kings Quest Tr. Pack. | 93,95 |
| Larry III 93,95 Legends of Faerghail 79,95 Logo 63,95 Loom 79,95 Maniac Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Klax | 53,95 |
| Larry III 93,95 Legends of Faerghail 79,95 Logo 63,95 Loom 79,95 Maniac Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Larry II | 93,95 |
| Legends of Faerghail 79,95 | Larma III | 93.95 |
| Logo 63.95 | Legends of Faerghail | 79,95 |
| Loom 79,95 | Logo | 63,95 |
| Maniac Mansion 67,95 Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Loom | 79,95 |
| Microprose Soccer 67,95 Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Maniac Mansion | 67,95 |
| Midwinter 67,95 Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Microprose Soccer | 67.95 |
| Might & Magic II 75,95 Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Midwinter | 67.95 |
| Neuromancer 65,95 North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Might & Magic II | 75.95 |
| North & South 59,95 Pipe Mania 65,95 Pirates 69,95 | Vancous and a second | 65.05 |
| Pipe Mania 65,95 | Newto & Courts | 59.05 |
| Pirates 69.95 | North & South | 65.05 |
| Player Manager 59,95 | Pipe Mania | 60.05 |
| Player Manager | Pirates | 50.05 |
| | Player Manager | 33,33 |

| Pool of Radiance | 67,95 |
|----------------------------|-------|
| Populous | |
| Rainbow Islands | 59,95 |
| Red Storm Rising | 69,95 |
| Resolution 101 | 64,95 |
| Rings of Medusa | 59,95 |
| Rock & Roll | 65,95 |
| Sim City | 65,95 |
| Terrain Editor | 39,95 |
| The Plague | 55,95 |
| Space Quest III | 93,95 |
| Space Rogue | 79,9 |
| Starflight | 69.95 |
| Test Drive II | 65.9 |
| TFMX Workstation | 99.9 |
| Their Finest Hour | 79,9 |
| Tower of Babel | 69.9 |
| Triad II (Compil.) | 63.9 |
| Triad III (Compil.) | 75.9 |
| Turrican | 54,9 |
| TurricanTV Sports Football | 49,9 |
| Ultima IV | 69.9 |
| Ultima V | 77.9 |
| Unreal | 79,9 |
| Welltris | 59.9 |
| Xenomorph | 67,9 |
| Zak Mac Kracken | 69.9 |

SONDERANGEBOTE (nur solange Vorrat reicht)

| Bloodwych | 35,95 |
|-------------------------|-------|
| Bloodwych Data Disk. | 24,95 |
| Cloud Kingdoms | 39,95 |
| Day of the Viper | 39,95 |
| Eye of Horus | 29,90 |
| Fugger | 39,95 |
| Gravity | 39,95 |
| Island of Last Hope | 39,95 |
| Jack Nicklaus Golf | 39,95 |
| Knights of Crystallion | 44,95 |
| Safari Guns | 29,95 |
| Table Tennis | 39,95 |
| The Third Courier | 39,95 |
| Ultima III | 39,95 |
| Xenon II | 39,95 |
| Zak Mac Kracken (engl.) | 44,95 |

Ein Solches Ding spielt sich tatsächlich so lustig, wie es sich anhört - vorausgesetzt, man hat keine allzu streitsüchtigen Mitspielerinnen. Denn es ist natürlich schon Auslegungssache, was "in China Aufsehen erregen würde" oder "auch im Iglu einer Eskimofamilie Verwendung finden könnte". Über Spielanleitung und -ausstattung läßt sich nicht viel mehr sagen als "einfach, klar und zweckmäßig", der Preis von etwa 24,- DM geht ebenfalls voll in Ordnung. Zum Schluß noch ein ganz

anderes Ding - die obligate Verlosung unserer Rezensionsexemplare. Wer eins davon gewinnen will, sollte eine der folgenden Fragen beantworten können:

Zu welchem Gebirge gehört der Drachenfels?

Was ist außen viereckig, innen rund, der eigentliche "Inhalt" ist unsichtbar, und jeder Amigabesitzer hat es praktisch täglich in der Hand?

Die Lösungen vom letzten Mal sind "Ludwig XIV" und "Wien". Dann, wie immer, viel Glück! (od)

| Drachenhort | Ein solches Ding |
|---|---|
| Spielmaterial: 83% Spielregeln: 81% Spielreiz: 80% Besonderes: Eins der wenigen Brettspiele, das auch als Solospiel geeignet ist. Schwierigkeit: Für Anfänger Preis: ca. 54,- DM Bezug: Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421-48 19 72 | Spielmaterial: 61% Spielregeln: 85% Spielreiz: 87% Besonderes: In der Anleitung wird auch eine "Poker"-Variante für beliebig viele Spielerinnen beschrieben. Schwierigkeit: Für Anfängerinnen Preis: ca. 24,- DM Bezug: Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421-48 19 72 |

SCHAU BEI ** WORLD OF WONDERS ** MAL REIN!

| AMIGA TITEL | PREIS | AMIGA TITEL | PREIS | ! ACHTUNG ! | |
|-------------------------------------|----------------|------------------------------------|----------------|-----------------------------|--|
| Addidas Champ. Footb | dt. 69.90 | Last Ninia 2 | dt. 64,90 | ********* | |
| Anthone | 39 90 | Leavin Teramis | dt. 74.90 | BESTELLUNGEN | ab: |
| Apprentice | 59,90 | Legend of Fair. kon | npl. dt. 69,90 | 00.00.00 | |
| Back to the Future 2 | 64,90 | Leisure Sult Larry 3 | 104,90 | 90,00 DM | |
| Carmen San Diego | 74.90 | Lin Wus Challenge | a. A. | Versandkosten f | rei |
| Castle Master Champions of Krynn | dt. 64,90 | Logo | dt. 69,90 | ************* | |
| Champions of Krynn | dt. 69,90 | Loom kon | npl. dt. 79,90 | | |
| Codename: ICEMAN | 89,90 | Lost Patrol kor | npl. dt. 64,90 | Kostenios aktue | lle |
| Colonel Bequest | 89,90 | Magic Fly | a. A. | Preisliste anford | erni |
| Coloris | | Manhunter 2 | 79,90 | System angebe | |
| Combo Racer | dt. 64,90 | Midnight Resistance | 69,90 | | |
| Conquest of Camelot | 89,90 | New York Warriors | 84,90 | ********* | ***** |
| Crackdown | 64,90 | On Safari | 19,90 | Neuheiten-Servi | ce |
| Crackdown Damocles Domination | 64,90 | Oriental Games | 74,90 | ************ | |
| Domination | dt. 59,90 | Pirates | dt. 64,90 | - 77 TO SEC. 1 3 TO SEC. 12 | |
| Draponflight komp | l. dt. 79,90 l | Pro Powerboat Simul | ator 19,90 | Tel: 0 61 96 / 8 24 | 67 |
| Dragon Wars | 74,90 | Red Storm Rising | 64,90 | einfach mal anru | fen! |
| Dynasty Wars | dt. 64,90 | Resolution 101 Rick Dangerous 2 | 74,90 | ********** | |
| Emlyn Hughes Int. Soci | er 64,90 | Rick Dangerous 2 | 74,90 | | |
| Escape from the Plan | et 49,90 | Ratox | dt. 64,90 | Lösungsbücher: | |
| F-19 Stealth Fighter | 74,90 | Shadow of the Beast | 2 a.A. | ****** | ***** |
| F-29 Retaliator | 64,90 | Shadow Warriors | dt. 64,90 | Champ, of Krynn: | 29,90 |
| Flimbos Quest | | Sherman M 4 | dt. 69,90 | Codename: Iceman | 29,90 |
| Flood | dt. 69,90 | Sim City Terrain E. | | Conquest of Camelot | |
| Football Man. W.C. | | | dt. 49,90 | Colonel Bequest | 29,90 |
| Ghost and Goblins | 49,90 | Starblade | dt. 64,90 | | 0.000 |
| Gold of the Aztecs | 8. A | T-Bird | 19,90 | Dragon Wars: | 29,90 |
| Gravity | 64,90 | Their Finest Hour | dt. 79,90 | | 29,90 |
| Hammerfist | | Theme Park Mystery | 64,98 | Future Wars | 29,90 |
| Harley Davidson | 74,90 | The Plague | dt. 54,90 | Heros Quest | 29,90 |
| Heros Quest | 84,90 | The Punisher | 64,90 | | je 29,08 |
| Imperium | | The Third Courier | 64,90 | Leisure Suit Larry 1-3: | je 29,90 |
| Impossamole | dt. 49,90 | Thunderstrike | dt. 64,90 | | 29,90 |
| Intact | a.A. | Time Soldiers | 64,90 | | je 29,90 |
| Italia 90 Winner Ed. | dt. 49,90 | Tower of Babel Treasure Trap | 64,90 | Might + Magic 2 | 29,90 |
| Ivanhoe | dt. 64,90 | Treasure Trap | 69,90 | Police Quest 2 | 29,90 |
| Jumping Jackson | dt. 54,90 | Ultima 5 | 74,90 | Sec of Silverni | 29,90 |
| Khalaan | dL 69,90 | Unreal Venus Flytrap | dt. 79,90 | Ultima 4.5 | in 29 90 |
| Kick Off 2 | dt. 64,90 | Venus Flytrap | dt. 49,90 | andere Bücher auf Ar | trace |
| Kings Quest 4 | 84.90 | Wings | /4,90 | andere ducifer auf Al | - age |
| ********* | ***** | ********* | | ********** | |
| W.O.W Zenti | | W.O.W Frankfurt | VIDEOP | REISLISTE Aug./Sept. at | 1. 10. 9 |
| ********* | | | | ********* | ***** |
| Höhenstr. 3 | | HermKüster-Str. 58 | * - Alle I | Neuhelten auf einer 3 Std. | Cass. |
| 6231 Schwalb | ach | 6000 Frankfurt 80 | | | A STATE OF THE STA |
| Tel: 06196/82 | | Tel: 069/375064 | · - Jege | s Spiel wird ca. 3 Min. vo | SEA DINE |

Mo-Fr: 14-21 Uhr

Sa: 9-14 Uhr

- Inclusive Preisangaben für alle Systeme

- z. B. The Plague, Dragonflight ... u.v.m.

- Videopreisliste Nr. 4 für nur: 15,90 DM

Copyright, Idee und alle Rechte bei W.O.W.

Tel: 06196/82467

Mo-Fr: 14-21 Uhr

Preisänderungen vorbehalten!

Sa: 9-14 Uhr

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage! Versandkosten: NN = 6,00 DM, VK = 4,00 DM



Hotline 02 02/76 39 08

| NEUHEITEN AMIGA | |
|----------------------------|------|
| ANTHEAD | 20 |
| Zugatadies au it same from | - 5 |
| | |
| the desert AMERICAN DREAMS | 66 |
| ATOMIX | 59. |
| AUSTERLITZ | 68. |
| BLOCK OUT | .67. |
| BLOODWYCH DATA | 38,- |
| BUDOKAN | 68, |
| | |
| CHAMPION OF KRYNN | |
| COLONY | 72, |
| CASTLE WARRIOR | |
| CASTLE MASTER | |
| COLORIS | |
| DRAGON FORCE | 68 |
| DRAGON SPIRIT | 58 - |
| DRAGON OF FLAME | 68 |
| DRAGON FORCE | 75 |
| DRAGON FLIGHT | 68 |
| ESC. FROM THE PLANET | 49,- |
| F-29 RETALIATOR | 68,- |
| F-19 STEALTH FIGHTER | |
| FL00D | 68,- |
| GUNSHIP | 78,- |
| HARLEY DAVIDSON | 76,- |
| IT CAME F.T. DESERT | 70 |
| IVANHOE | |
| ITALIA 1990 | 62 |
| JUMPING JACKSON | 49 |
| JETSONS | |
| KLAX | 54 |
| KNIGHTS OF CRYSTALLION | 72,- |
| LEGEND OF FAERGH | 78,- |
| LOOM | 78,- |
| LOGO | |
| LOST PATROL | 67,- |
| MANCHESTER UNIT | |
| NEUROMANCER PLAYER MANAGER | 68,- |
| POOL OF RADIANCE | |
| PROJECTYLE | |
| POWERBOAT | |
| RAINBOW ISLAND | 62 |
| RESOLUTION 101 | 69 |
| SHERMAN M4 | 68 - |
| SPACE ROGUE | 69,- |
| STARTRECK V | 63 - |
| SWORD OF TWILIGHT | 68,- |
| THEIR FINEST HOUR | |
| THEME PARK | 68,- |
| THUNDERSTRIKE | 08,- |
| TOYOTTAS | |
| TREASURE ISLAND DIZZY | 18 |
| TWINWORLD | |
| ULTIMA V | 78 |
| UNREAL | |
| WARHEAD | |
| X-0UT | 58,- |
| XENOMORPH | |
| ZOMBI | 68,- |
| | |

* Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht verfügbar

Dies sind einige Beispiele, Fordern Sie unsere kostenl. Preisliste an.

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1 TEL.: 02 02 / 76 39 08 (24.00 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR.-Scheck portok. 5,- DM Versandkunden können auch mit der Karte zahlen. EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

CON-OP

Lassen wir's gemächlich angehen: Der aktuelle Taoplan-Automat Out Zone bietet zwar keine umwerfenden Neuerungen, dafür aber solide Söldner Action für ein bis zwei Spieler. Als solcher rennt man über eine vertikal scrollende Planetenoberfläche und versucht, mit der erdrückenden Übermacht des Gegners fertigzuwerden. Trotz der wirkungsvollen Laserwumme mit Streueffekt und den drei Smartbombs (Standardausrüstung) keine leichte Ubung; da helfen auch die zahlreich herumliegenden Extrawaffen (besonders zu empfehlen ist der coole Laser-Morgenstern!) nicht viel, die ersten Level überleben nur ausgebuffte Action-Profis.

Man bekommt es mit jeder Menge Panzern, schwebenden Plattformen, Killer-Libellen und bildschirmfüllenden Endgegnern zu tun; alles in durchschnittlicher Arcadequalität. Sobald allzu viele Gegner über den Screen huschen, ruckelt's ein bißchen, dafür fetzt die Musik ganz tüchtig. Gut gefallen hat uns die Highscoreliste mit Prozentstatistik, ansonsten ist Out Zone nur ein Baller-Snack für zwischendurch.

Ebenfalls nur als Pausenfüller taugt Hammerin' Harry, die neueste Bildschirm-Klopperei von Irem. Ein kleiner Knirps zeigt hier mit seinem riesigen Holzhammer den Mitarbeitern eines Abbruchunternehmens, was eine Harke ist. Die Gegner schlagen mit Kanaldeckeln zurück oder stürzen sich von Elektromasten; am Levelende lauert dann zum Beispiel ein besonders fieser Bauarbeiter, der mit Zementsäcken um sich wirft. Natürlich gibt's auch Extras wie schützende Helme etc.

Der Sound ist schmissig, die typisch japanische Grafik zuckersüß, und der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch,
außer bei den Endgegnern –
die agieren unverhältnismäßig grimmig. Leider sind die
Animationen für einen
Automaten reichlich dürftig, insgesamt wird man das
Gefühl nicht los, daß sich da
ein größenwahnsinniges

einem Motorrad über Straßen und Rennstrecken in zehn verschiedenen Ländern. Es gibt eine Bremse, aber keinerlei Schaltung; dank der ausgezeichneten Steuerung ist das Fahrgefühl trotzdem hyperrealistisch. Die Strecken sind in Etappen unterteilt, die in-



Fantasy zum Verlieben: Dark Seal



Der Racing Hero im Geschwindigkeitsrausch

PC-Engine-Game ins falsche Gehäuse gemogelt hat...

Bei Segas topaktuellem Rennspiel Racing Hero ist das Gehäuse keine Frage, handelt es sich dabei doch um eines dieser chicen Standgeräte. Den Lenker fest im Griff, düst man mit nerhalb einer bestimmten Zeit bewältigt werden müssen, an manchen Stellen kann man auswählen, auf welcher Route es weitergehen soll. Nach dem Game Over gibt es einen Übersichtsplan zu sehen – überhaupt erinnert das Game sehr stark an "Out Run".





Für unseren heutigen Spielhallenbericht haben wir Euch Action ohne Ende versprochen – sollt Ihr haben: Ob Baller-, Prügel-, Motorrad- oder Fantasy-Freak, diesmal kommen alle zu ihrem Recht!

Wie von Sega zu erwarten, ist die Grafik mal wieder ein echter Knaller: irre schnell, irre schön und rundum toll animiert! Schon der "Eröffnungs-Schwenk" ist eine Sehenswürdigkeit, sobald man mit einem satten Hochstart ins Rennen geht, kommt richtig Laune auf. Weniger

die alle abgebogen?). Aber damit läßt sich's leben, zumal Racing Hero den Vorgänger "Super Hang On" locker in den Schatten stellt! Den Höhepunkt unseres Arcade-Streifzugs haben wir für den Schluß aufgehoben: Mit Dark Seal hat Data East jetzt ein 3D-Action-Rollen-



Hammerin' Harry oder die Sage vom bösen Vorarbeiter



Out Zone: Wer ballert so spät durch Nacht und Wind?

gelungen ist der Sound, fade Musik und die üblichen Standardeffekte. Zudem trübt ein kleiner Programmierfehler das Rennvergnügen: Einmal überholte Fahrzeuge sind seltsamerweise auf alle Zeit verschwunden, sogar nach einem Crash kommt niemand nach (sind spiel herausgebracht, das in Sachen Spielwitz und Präsentation neue Maßstäbe für Generationen von Arcade-Games setzen dürfte! Worum geht's? Das Königreich Ertrulia ist von den Mächten des Bösen übermannt worden, die gesamte Bevölkerung hat sich in einen bis, Skelette und Orcs verwandelt. Wie gut, daß es noch vier Helden aus einer alten Prophezeiung gibt mit einem, bzw. zwei davon soll(en) der (oder die) Spieler das "Tor des Untergangs" finden und wieder fest verrammeln. Zur Wahl stehen ein Ritter, eine hübsche Magierin, ein Barde oder ein Ninja, die zu Beginn allesamt mit ihren Charakterwerten vorgestellt werden. Man steuert seinen Recken durch in schrägem Winkel dargestellte (Pseudo-)3D-Grafik, deren Detailreichtum schlicht und ergreifend umwerfend ist. Hinzu kommen starke Sound-FX und ungemein stimmungsvolle Grusel-Musik. Die Level sind relativ kurz, aber die zahlreichen End- und Zwischenmonster (meist wunderschöne Drachen) sorgen schon dafür, daß die Wanderschaft nicht zum Spaziergang gerät. Der absolute Uber-Gag aber sind die Extras - zeitweise verwandelt sich der Held in einen hüpfenden Felsen, eine fleischfressende Pflanze oder sogar in eine komplette Rattenfamilie!! Gottlob gibt's eine Continue-Funktion, denn das Game ist so originell und fesselnd, daß man mit Begeisterung sein Klimpergeld an die Maschine verfüttert. Ein paar Münzen sollten es aber schon sein, denn die Steuerung ist ungenau und hakelig, weshalb die drei Leben (à drei Treffer) meist recht schnell dahin sind. Das ist denn auch der einzige Schwachpunkt dieses Fantasy-Hammers, den man sich auf gar keinen Fall entgehen lassen darf!

Haufen widerwärtiger Zom-

So, besser wird's nicht, also machen wir Schluß für heute. Allen Action-Jägern ein zünftiges "Weidmanns Heil", in vier Wochen gibt's die nächste Revierbesichtigung... (ml)



INH .: C. WAGNER

Speichererweiterung für

AMIGA 500 auf 1 MB DM 144.—

(abschaltbar/incl, Uhr - einfach einstecken)

AMIGA 2000 auf 8 MB DM 589,—

(mit 2 MB bestückt)

AMIGA-ZWEITLAUFWERKE

3,5" ext., abschaltb., Bus DM 184,— 5,25" ext., abschaltb., Bus DM 244,— 3,5" intern / A 500 DM 164,— 3,5" intern / A 2000 DM 154,— Netzteil / A 500 DM 134,—

AMIGA-SOFTWARE

| AMIGA-SOFT WAR | |
|--|----------------|
| | 44,90 |
| Asterix II | 54,90 |
| Batman - The Movie | 64,90 |
| Battlehawks 1942 | 64,90 |
| Beach Volley | 54,90 |
| Block out | 69,90 |
| Bomber | 74,90 |
| Bomber (Mission Disk) Chambers of Shaolin | 44,90 64,90 |
| Champions of Krynn | 69,90 |
| Cycles | 64,90 |
| Damodes | 64,90 |
| Dragon Flight | 74,90 |
| Drakkhen | 74,90 |
| Dungeon Master | 64,90 |
| Emlyn Hughes Intern, Soccer | 64,90 |
| E.S.S. | 74,90 |
| Falcon F-16 | 74,90 |
| Falcon (Mission Disk I) | 54,90 |
| First Person Pinball | 44,90 |
| F-29 Retaliator | 64,90 |
| Full Metal Planet | 64,90 |
| Future Wars | 64,90 |
| Gravity Hillsfar | 64,90 |
| Imperium | 69,90 |
| Indiana Jones/Adv. | 69,90 |
| Interphase | 64,90 |
| Iron Lord | 69.90 |
| Italy 1990 | 64.90 |
| It cam from the desert | 74,90 |
| Kick off 2 | 64,90 |
| Klax | 54,90 |
| Legend of Faerghail | 69,90 |
| Lost Patrol | 64,90 |
| Manhunter II | 74,90 |
| Maniac Manson | 69,90 |
| Midwinter | 69,90 |
| Might and Magic II | 74,90 |
| P-47 | 69,90 |
| Pictionary Pinball Magic | 69,90 59,90 |
| Pipemania. | 64,90 |
| Pirates | 69,90 |
| Premier Collection II | 69,90 |
| Quartz | 69,90 |
| Rainbow Island | 64,90 |
| Red Storm Rising | 69,90 |
| Revolution 101 | 64,90 |
| Rings of Medusa | 69,90 |
| Rock'n Roll | 64,90 |
| Sherman M4 | 69,90 |
| Shufflepuck Cafe | 64,90 |
| Sim City | 74,90 |
| Sim City (Terrain Editor) | 44,90 |
| Space Ace | 99,90 |
| Star Command | 69,90 |
| Star Flight | 69,90 |
| Supercars Supercars | 54,90 |
| Swords of Twilight Their finest hour | 69,90 79,90 |
| The story so far Vol. 3 | 54,90 |
| Tower of Babel | 69,90 |
| Triad 2 | 69,90 |
| TV Sports Basketball | 74,90 |
| TV Sports Football | 74,90 |
| Twin World | 69,90 |
| U.S.S. John Young | 54,90 |
| Xenomorph | 69,90 |
| X-Out | 59,90 |
| Einige Titel waren bei Druckle | egung |

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, jedoch:

Täglich preiswerte Neuheiten! Info per Telefon!

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1 Mo-Fr 9—15 Uhr / 17—21 Uhr Sa 9—12 Uhr

Tel. 02051/85511 Fax 02051/85525

Anderungen und Irrtümer vorbehalten



Ist so ein Einkaufsbummel nicht was Schönes: Da rennt man durch die City bis einem die Füße weh tun, meist regnet es auch noch, und letztendlich kommt man mit einem Haufen komplett unnützer Sachen nach Hause. Wer braucht schon Kleidung oder Lebensmittel? Deshalb gibt es in unserem Shop auch nur anerkannt sinnvolle Dinge zu sinnlos günstigen Preisen ...



Nr.05

Knopfdruck. Und ein Zettel-

halter ist auch noch inte-

griert, damit du deine leuch-

tenden Ideen nicht gleich wie-

Ohne Batterien, aber mit

Netzadapteranschlußbuchse

für strahlende DM 17,- pro

der vergißt.

Stück

Werbeschilder - Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle "Lufthansa", "Ford", "Peugeot" und "Persil". Für lächerliche DM 24,- je Schild

Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren...

Designer-Look

Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-

Außerdem hat er ein Griff-

loch und Platz für sämtliche

10 Ausgaben eines Jahr-

gangs. Die einzige Art, seine

bedruckt!



Nr.07 Solarrechner-Diskette

Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.

Ausgerechnet für DM 19,-



Nr.11

Glücksrad-Spardose - Ein Poker-Spiel, bei dem man sogar noch Geld spart (für den nächsten Casino-Besuch?); setzt sich bei jedem Einwurf in Bewegung und sollte in keinem gutgeführten Zocker-Haushalt fehlen!

Für sparsame DM 12,90



Nr.08

Kaugummiautomat - Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet - von Essiggurken würden wir allerdings abraten ... Für süße DM 19,-



Nr.12

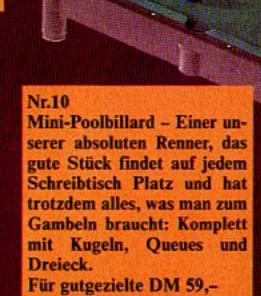
Kopfhörer-Radio - Musikgenuß, wo man geht und steht! Und das Beste: Wer das Gedüdel eines Games nicht mehr hören kann, dreht am Monitor die Lautstärke weg, stülpt sich das Ding über und braucht nur noch den passenden Sender (UKW/MW) zu suchen.... Und das alles in Stereo!

Für melodiöse DM 28,-



Oldtimer-Radio - In den alten Kisten ist Musik drin! Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Sowohl der edle "Lincoln", als auch das schnittige "Luxus-Coupe" sind waschechte Radios mit Batteriebetrieb.

Ohne Batterien schon für DM 29,- je Töfftöff



Und wie kommt man jetzt ran, an all diese sagenhaft sinnvollen Teile? Überhaupt kein Problem: Eine leere Postkarte nehmen und mit den entsprechenden Artikelnummern und -bezeichnungen verzieren. Als krönenden Abschluß noch die gewünschte Zahlungsweise (Nachnahme oder Vorauskasse) drauf malen, und das Gesamtkunstwerk an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag Untere Parkstraße 67 D-8013 Haar

Den Rest kennt man schon: Die Mehrwertsteuer ist in allen Preisen bereits enthalten, bei Vorauskasse bitte DM 3,für Porto dazurechnen. Im Falle einer Nachnahmesendung könnt Ihr Euch das sparen, da kassiert dann der Postbote die anfallenden Gebühren (ist allerdings nur im Inland möglich).

Die Party ste/Gt AM 26. ORTOBET!

Der Anlaß? Ein Jahr AMIGA JOKER! Selbstverständlich seid Ihr zu unserer Fete in Heftform alle herzlichst eingeladen. Das Beste: Ihr braucht noch nicht mal Geschenke mitzubringen! Und das Allerbeste: In dieser Jubiläums-Ausgabe bekommt nämlich Ihr

die Geschenke!!!

Als da wären: Ein doppelt riesiger Riesen-Doppelposter (ca. 65 x 90 cm!) und satte 20 Farbseiten mehr! Außerdem spendieren wir dem Heft zum Teil ein ganz neues Outfit – beispielsweise andere Bewertungsköpfe. Daß es wieder Unmengen von aktuellen Tests, starken Cheats, exclusiven Previews und tollen Stories gibt, ist ja ohnehin klar. Wer also mitfeiern will, holt sich seine Geburtstagsausgabe ab 26.10 am Kiosk – Abonnenten dürfen den Schampus schon ein paar Tage eher kaltstellen...



...haben wir Euch z.B. Lotus Esprit Turbo Challenge von Gremlin anzubieten, das neue 3D-Autorennen der Programmierer von "Super Cars".

Oder jede Menge Action Marke Ocean: Robocop II, Nightbreed, Plotting und Billy the Kid stehen ins Haus. Von U.S. Gold hätten wir zweimal Arcade-Action im Angebot: Vodoo Nightmare und das bereits für diese Ausgabe angekündigte (aber zwei Tage zu spät eingetroffene) Gold of the Aztees.

Und mit etwas Glück gibt's auch schon erste Tests zu Electronic Arts' The Immortal, Cadaver von den legendären Bitmap Brothers und Jonathan, dem neuen Krimi-Adventure von PM-Entertainment, den Machern von "Stadt der Löwen"!

Ansonsten Joker-Power wie gehabt: Mit Dr. Freak, Know How, Stromausfall, Coin Op und der revolutionären Girl-Seite. Wenn Ihr unser Geburtstagsheft verpaßt, dann... sind wir aber echt sauer!!!







Bezugsquellen

AHS Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950

Bomico Elbinger Str. 1 6000 Frankfurt 90 Tel.: 069/706050

Delta Konzept Postfach 190 104 4000 Düsseldorf Tel.: 02159/81075

Demonware Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799 EAS Software Liegnitzer Weg 16 4690 Herne 1 Tel.: 02323/43022

Funtastic Müllerstr. 44 8000 München 5 Postfach 140209 Tel.: 089/2609593

Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/5022463

Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447 International Software Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96

Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056

Leisuresoft Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.; 02389/780-0

Magic Bytes Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834 Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/481972

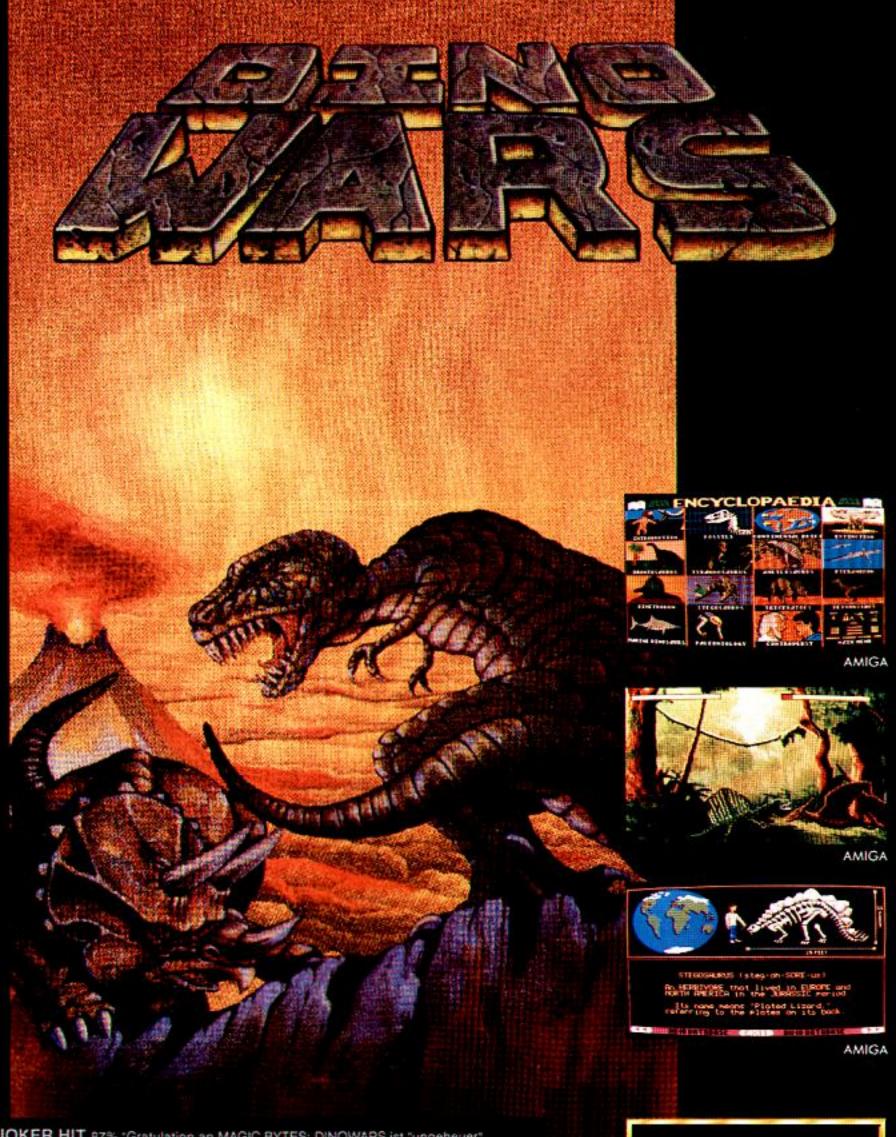
Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070

Softpower Schönwalder Str. 65 1000 Berlin 20 Tel.: 030/4922056

World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

| ABC Soft | 26 | H & W Computer | 32 |
|--------------------|------------|--------------------|----------|
| AHS | 21,31,76 | International Soft | 66 |
| Ami-Shows | 87 | Joker Verlag | 23,45 |
| Bachler | 67 | Joysoft | 65 |
| Bomico 2,15,19,25 | 5,33,35,96 | Magic Bytes | 47,95 |
| CPS Heidak | 75 | Mindscape | 16 |
| Crystal Soft | 91 | Mirrorsoft | 43 |
| Data & Electronics | 81 | Neumann | 89 |
| Delta Konzept | 49 | Ocean | 33 |
| Delta PD | 32 | Playsoft | 40 |
| Domark | 2 | Rainbow Arts | |
| Elite | 96 | | 54,55 |
| Fundur Versand | 90 | Rushware | 16,54,55 |
| Funtastic | 37 | Schulz | 60 |
| Gamesworld | 39 | Softpower | 37 |
| Gremlin | 11 | Starbyte | 15,25,35 |
| | | United Software | 11,43,63 |
| Groove Soft | 32 | U.S. Gold | 63 |
| Hamo Versand | 6 | Wial Versand | 77 |
| HSC Hard'n Soft | 60 | World of Wonders | 89 |



AMIGA JOKER HIT 87% "Gratulation an MAGIC BYTES: DINOWARS ist "ungeheuer" pielbar und sieht "gigantisch" aus!" (Zitat Michael Labiner in AMIGA JOKER 10/90).

DINOWARS" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

MIGA. ATARI ST. PC: 69,95 DM C64 Disk: 29,95 DM C64 Cass.: 19,95 DM

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B,

1830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

intern angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung in Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schaditten Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.



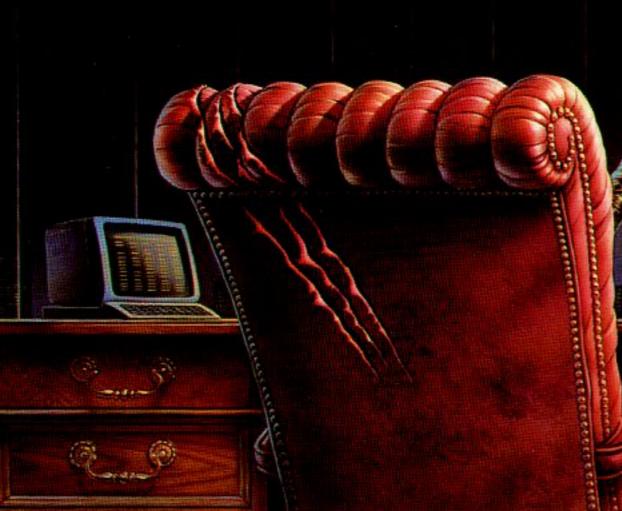


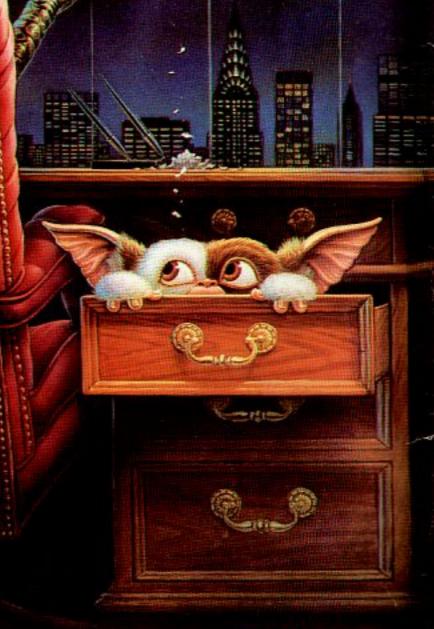
BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Telefon 0 69/77 80 25

Schriftliche Antworten nur

gegen Rückporto.







WARNER BROS INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

